tebeosfera

cultura gráfica

HOMENAJE A

2010

ÍNDICE:

VÍCTOR DE LA FUENTE. ANÓNIMO POETA PEREGRINO, por Manuel Barrero / p. 01

VÍCTOR DE LA FUENTE Y LA TEMÁTICA DEL EXILIO, por Agustín Riera / p. 18

VÍCTOR DE LA FUENTE - HOMENAJE, reseñado por Javier Alcázar / p. 39

SUNDAY, LA CONSAGRACIÓN DEL WESTERN EN ESPAÑA, por Manuel Barrero / p. 43

SUNDAY: DOBLE VICTORIA, reseña de Félix Velasco / p. 49

HAXTUR. ENTRE LA MÍTICA GRÁFICA Y LA PARÁBOLA IDEOLÓGICA, por Manuel Barrero / p. 53

LOS ÁNGELES DE ACERO DE VÍCTOR MORA Y VÍCTOR DE LA FUENTE, por Jesús Duce 7 p. 58

SUNDAY, UN CORONEL REGRESA A ÍTACA, por Juan Antonio de Blas (revista Sunday nº1) / p. 63

Víctor de la Fuente,
anónimo poeta peregrino

VICTOR DE LA FUENTE. ANÓNIMO POETA PEREGRINO

MANUEL BARRERO

Edición:

BLACK AND WHITE (2003, RECERCA) 1, XI-2002 p. 83-88
TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 6, XI-2002

Resumen / Abstract:

Notas: Texto redactado para el libro de Recerca Editorial / Almargen Editorial "Víctor de la Fuente. Homenaje" en 2002, revisado y levemente corregido en 2006. Se rescata en Tebeosfera con motivo de la muerte del autor Víctor de la Fuente.

VÍCTOR DE LA FUENTE: ANÓNIMO POETA PEREGRINO

La obra en historietas de Pedro Víctor de la Fuente Sánchez, más conocido como Víctor de la Fuente (Ardisana de Llanes, 1927), aun siendo de las más incontestadas en cuanto a calidad lo cierto es que no ha recibido mucha estima por parte de los estudiosos de la historieta y, sorprendentemente, pocos han sido los libros de cómics de este asturiano publicados en España. Hasta que en los últimos años noventa el editor Joan Navarro se ha arriesgado a traducir sus obras del ciclo *Les fils de la Vierge,* de Víctor únicamente habíamos degustado dos álbumes recopilatorios de las aventuras de Haxtur (una de sus pocas obras genuinamente "españolas"), dos libros de *Los Gringos* que Junior tuvo a bien editar (desde su versión alemana y despreciando los restantes del mismo ciclo), sus participaciones en *Descubrir La Biblia*, y un álbum de *Mathai-Dor* que editorial Riego distribuyó poco y mal.

Si se cita a un autor que comenzó en la publicación del Movimiento *Flechas y Pelayos* en los años cuarenta, que coordinó la revista de historietas chilena *El Peneca* yque publicó cómics en la editorial norteamericana Dell Publishing en los cincuenta; a un dibujante que ya trabajaba para el *Tarzan* británico y para el *Pilote* francés en los años sesenta, que hizo cerca de 5000 páginas de historieta bélica en los setenta, o que ha dibujado cómics de *Star Wars* e historietas de fantasía heroica para *Epic Illustrated* en los ochenta; a un creador de viñetas que ha adaptado a Maupassant y que ha ilustrado guiones de historieta del ínclito Alejandro Jodorowsky, a la par que dibujaba aventuras de vaqueros protagonizadas por el popularísimo Tex Willer durante los noventa... ¿Podría pensarse en Víctor de la Fuente? Posiblemente no, porque gran parte de la obra del asturiano de las manos expresivas quedó anónima para los que trataron de nuestra historieta o de la historieta de los nuestros.

EL ANÓNIMO.

Por declaraciones del propio De la Fuente efectuadas en 1996, sabemos que el hecho de ser o no reconocido en España no le incomoda en absoluto; no hace mella en su carácter rudo y luchador este tipo de cuestiones. Puede que algo de la personalidad de Víctor provenga de su origen, montaraz y verde, de asturiano inconquistable, y que así se explica su espíritu luchador, siempre consciente de la valía de su trabajo, laborante empedernido y pertinaz.

Desde que en su infancia admirase una página de *Prince Valiant* obra de Harold Foster (su mayor maestro según él ha querido reconocer), quiso hallar su futuro en la ilustración y en la historieta. De ahí que se uniese tempranamente, con 17 años, al estudio de dibujantes / agencia gestionado por Adolfo López Rubio, quien empleó sus habilidades como buen copiador de viñetas ajenas para cuadernos editados en Madrid por Rialto. El joven Víctor aprendió allí los primeros trucos del historietista recibiendo consejos de Laffond, Ibarra, Muro, Cuesta, Perellón, Gordillo, Jano y otros autores coetáneos, y sus dibujos fueron viendo la luz en tebeos como *Diamante Negro, Balalín, Maravillas, ¡Zas!, Chicos, Flechas y Pelayos*...Aunque en esta última publicación fue apareciendo en 1945 un tímido "V. de la Fuente" en las esquinitas de las páginas de las que se ocupaba (secciones con objetivos doctrinales como "Efemérides Nacionales", "Leyendas cristianas" o "Aspirantes"), otros trabajos que hizo desde el estudio aparecieron firmados como "López Rubio" o bien quedaron anónimos.

Fue la guerra, disfrazada de posguerra, lo que empujó a De la Fuente a emigrar a mediados de los años cuarenta. Su destino era Cuba, pero acabó recalando en Buenos Aires, donde tuvo que oficiar de pícaro a la hora de solicitar trabajo para poder comer y pagarse el alojamiento, toda una odisea aquélla para un adolescente. Fue su primera intención en la capital porteña dedicarse a la historieta, e intentó colarse en la editorial Dante Quinterno, la de *Patoruzito* (que ya entonces editaba Captain Marvel, a Oesterheld y a Breccia) avalándose con dibujos que no eran suyos según ha reconocido el propio Víctor en un apunte biográfico posterior. Aquel editor bonaerense le encargó un primer trabajo a la vista de sus excelentes muestras, pero al no disponer de efectivo ni para adquirir papel y tinta De la Fuente no puedo satisfacer aquella demanda. Afortunadamente, el encuentro con un tipo afín a su origen asturiano, le marcó un nuevo destino en su odisea adolescente: Santiago de Chile, a donde llegó recomendado.

Desde 1945, en la capital chilena fue asalariado de la empresa Zig Zag junto a ilustradores de la talla de Vázquez, Herrera, Hoffart... y comenzó a trabajar mucho, y mucho sin firma, desarrollando todo tipo de encargo ilustrado para editores, para publicistas, sin dejar salir el ánimo por hacer historieta. Su dedicación casi plena a la ilustración no fue óbice para ir medrando en su admiración por Foster, por Milton Caniff y por la obra *Cisco Kid* de José Luis Salinas. Se ha afirmado de Salinas que constituyó la máxima influencia sobre Víctor, y puede que lo fuese, pues mucho tenía Salinas de Foster a su vez. Pero no sería justo dejar de lado la fascinación que pudo ejercer sobre el joven Víctor el trabajo del argentino Daniel Haupt, autor que dejó su herencia dibujada en el *Larrigan* que sobre guiones de Larry Collins destinó a la editorial Columba hasta 1957. Y se cita a Haupt precisamente por su tratamiento de los fondos, por su trabajo con el blanco y negro y, sobre todo, por las poses levemente rígidas de sus personajes y por sus manos, muy expresivas, similares a aquéllas con las que De la Fuente cosechó admiración. Y no podemos dejar de citar su más que probable aprecio hacia la obra del chileno Arturo Pérez del Castillo, quien desde Argentina dibujó magistralmente las aventuras de los héroes de *western* Randall (desde 1957, con guiones de Oesterheld) y Garrett (desde 1962, más conocido entre nosotros por Dan Dakota y por Kendall, apelativos tomados de sus ediciones británica e italiana).

No dejan de ser conjeturas todas estas alusiones a otros estilos y otras manos, pero lo cierto es que entre 1948 y 1957 De la Fuente creó cómics de vaqueros, Poney Durango y Lacy, obras que quedaron inéditas por entonces aunque se sospecha que algunas de las correrías de Durango pudieran haber visto la luz en la veterana revista chilena *El Peneca*, que De la Fuente coordinó en 1957 (y luego en *Chicos,* en España, tras haber regalado los originales a sus hermanos Chico y Ramón). La labor de Víctor en la publicación chilena fue, según nos ha podido aclarar el historiador chileno Cristian Díaz, de dirección y apenas de ilustración. La revista no era eminentemente infantil, iba dirigida a todos los públicos, y entre su heterogéneo contenido incluía cuentos, poesía, novelas por entregas, adaptaciones de obras literarias e historietas con textos al pie (sin bocadillos) como *El libro de la selva,* de cuyas ilustraciones se encargó De la Fuente. A mediados de los años cincuenta, y ya con De la Fuente en la dirección, se introdujeron historietas más modernas, con bocadillos,

aunque retocadas para adaptarlas al formato de la revista, y seleccionadas con ambiguos criterios: había historietas de calidad pobre, impuestas por el editor, pero también se rescataron a autores norteamericanos de gran calidad, y viñetas francesas de Franquin y otros, ahora por imposición del director de origen asturiano. Los esfuerzos, lamentablemente, no cosecharon éxito y la revista murió en 1960. La labor más destacada de De la Fuente en *El Peneca* fue la de ilustrador de cubiertas, de muchas "tapas" que apenas si firmó.

Anónimas quedaron para el recuerdo las viñetas de De la Fuente, pues. Las chilenas y las que publicó entre 1958 y 1962 en diversos comic books de la estadounidense Dell Publishing después de un corto viaje que hizo a Norteamérica en 1957. Y anónima ha estado hasta hoy su primera pica puesta en la industria británica: un puñado de historietas cortas que aparecieron como complemento de la cabecera *Tarzan Adventures*. Esta primera incursión en un mercado de habla no española fue temprana, pues tuvo lugar entre 1957 y 1958. Aparte de trabajar en una historieta del serial bélico "Despate Encounter", se coló entre los autores de *Tarzan: The Grand Adventure Comic*.

La del hombre mono fue una serie aparecida en el Reino Unido desde el 15 de septiembre de 1951, publicados por Westworld con intención de sacar partido de una reedición de las aventuras del Rey de la Selva (según lo habían retratado Foster y luego Hogarth) que comenzaron a editar sobre la base de una edición anterior francesa, la cual sí que traducía directamente los cómics originales yanquis. La edición británica de Westword, semanal en su periodicidad, observó diferentes volúmenes, comenzando el volumen 2 en 1953 ya con el nombre de *Tarzan Adventures* y perdurando con este título hasta 1959. En total, publicó 342 tebeos protagonizados por el hombre mono. Pronto en su andadura, y para completar la foliación de aquéllos tebeos de Tarzán, el editor británico comenzó a añadir como complemento breves relatos ilustrados así como historietas cortas dibujadas por autores locales: de James Bleach, Wally Robertson o James Cawthorn. Este último trajo de la mano a su buen amigo Michael Moorcock, célebre escritor de fantasía que colaboró re incluso editó *Tarzan Adventures* (desde el volumen 7) en 1957. Es por entonces que la publicación aceptó nutrir sus historietas de "back-up" con material llegado de agencias españolas, y es entonces que alojan breves obras firmadas por autores como Luis Bermejo, López Espi y, también, De la Fuente, quien colaboró fundamentalmente en el volumen 8 de la serie.

El "desembarco" de De la Fuente en el mercado británico no se afianzaría hasta 1961. En 1959 retornó a España desde Chile momentáneamente atraído por la petición que le hiciese el autor y agente de autores Josep Toutain para unirse a "sus filas" de dibujantes, Selecciones Ilustradas (SI). A tomar esta decisión de volver a España le ayudaron las taimadas acciones de su socio chileno, Jorge Salas, que dejó a Víctor sin su parte del negocio, sin capital y sin puesto de trabajo. Así las cosas, en 1960, casado con una chilena, el asturiano se instaló en Barcelona. Al poco, en enero de 1961, viajó a Londres en compañía de Toutain, firmó un contrato con Fleetway y se dispuso a dibujar decenas, cientos..., miles de páginas de historietas ambientadas en la Segunda Guerra Mundial. Se trataba de guiones mediocres en su mayoría, cuya paga pasaba por la criba porcentual de su agente y en su mayor parte publicados sin identificación del autor. Como los grandes autores Hugo Pratt y Alberto Breccia antes, o como Solano López ahora, la obra de Víctor de la Fuente en los "pockets" británicos quedó para la posteridad en gran parte como una aportación anónima.

Pero había que sostener una familia, y durante 7 años dibujó el asturiano historietas de guerra para más de un centenar de títulos de los sellos Fleetway y DC Thompson. Casi 5000 páginas entre 1961 y 1968, si bien sus aportaciones siguieron publicándose hasta el año 1971 (y posteriormente también, recogidas en volúmenes recopilatorios y *annuals* donde su firma rezó aún menos). Destacó sobre todo en sus trabajos para los seriales "Jo y Seraphin" y "Leatherneck", desde 1962, "Blackbow the Cheyenne", desde 1963, y "Trelawney Sgt.", desde 1966, si bien aportó todo tipo de aventureros bélicos para títulos como *War at Sea, War Picture, Battle, Commando,* y las revistas *Eagle* y *Lion*.

Algunos de estos títulos no sonarán a muchos de los aficionados al cómic, mas fueron el destino de muchísimas páginas dibujadas por autores españoles, pero directamente bien a través de las agencias que durante los años cincuenta y sesenta germinaron en nuestro país. *War Picture* era una colección de libros de cómics de pequeño tamaño, de 60 páginas, sede de aventuras firmadas por británicos como Ian Kennedy o Ron Turner, pero también por italianos como Zeccara, D'Antonio o Tacconi. Allí fueron llamados los españoles Fernando Fernández y Víctor de la Fuente. Por su parte, *War at Sea Picture* fue una colección de 36 libros de

68 páginas que reunió trabajos de ciertos héroes de guerra con dibujos en su mayor parte de autores foráneos: italianos (Farrugia, D'Antonio, Pratt), argentinos (Zanotto, Solano López) y españoles (Ortiz, Macabich, Blasco). De la Fuente se encargó del número 8, "Leatherneck". *Battle Picture* también rondaba la sesentena de páginas y allí publicaron los españoles Bermejo, Bielsa, Ortiz, Durañona, De la Fuente... siendo el trabajo de Víctor ya muy reconocible por entonces, tendente hacia un estilo del que no había podido alardear por inexistente, ahora se mostraba manifiestamente vigoroso, rotundo, viril en su tratamiento de la anatomía, muy eficaz en su trabajo con las escenas de acción (según el ha reconocido, con algo de influjo de la obra de D'Antonio) y sin duda del gusto del público británico, que ha sabido recordar al asturiano en sus catálogos sobre cómics.

El tratamiento que Víctor dio al personaje indio Blackbow no apareció en estos libritos con viñetas de insistente enaltecimiento de lo bélico sino en la mítica revista británica *Eagle*. Popularizado en su país este personaje de *western* por el autor Frank Humphris, De la Fuente lo tomó a partir del número 10 de la revista (en su volumen 14) aunque no sabemos con exactitud cuántos episodios entregó hasta la muerte del serial, allá por 1969. Al igual que desconocemos cuántas correrías del sargento Trelawney hizo para la cabecera de Fleetway *Lion,* también sede de aventuras ciento, que descritas en un arco temporal que contempló los años 1966 y 1967, obtuvieron edición en castellano en 1973 (*Sargento Trelawent,* Ediciones Rollán).

Toda una premonición dado que, en 1967, De la Fuente decidió dejar el trabajo esclavo y anónimo de Fleetway para buscar, por fin, su identidad como autor en el mercado español.

EL POETA.

Harto de los "estajanovismos" a los que se sentía sometido con el trabajo de encargo para los británicos y posiblemente alentado por el resurgimiento del interés por la historieta que se produjo en España desde 1967, Víctor decidió crear sus propias obras sin petición previa para ofertarlas a editores de toda Europa con intermediación de SI. Adoptó esta actitud profesional desde que entabló amistad con el guionista Víctor Mora, con quien ideó al coronel Sunday, un personaje de *western* que pretendía alejarse de los cánones al uso de las historietas de vaqueros, sustituyendo acción por psicología y celeridad de producción por reposada documentación. De la Fuente dibujó con esmero doce episodios de 24 páginas, con fondos muy cuidados, disfrutando con la diagramación y con la construcción de las escenas, aportando lo que podría entenderse como rudimentos de una poética de la viñeta.

Según él, hasta *Sunday* no había definido su estilo de dibujo, siendo ahora cuando lo hace, presumimos que como consecuencia de gozar su identidad creativa de reconocimiento. De hecho, en 1970 ya estaba la agencia SI haciendo circular las páginas de *Sunday* por una docena de países europeos, Francia (se publicó allí primero, en la revista *Pistes Sauvages*), Portugal (en *Jaguar* y también en *Moderna*), Reino Unido, los países escandinavos... Se publicó en una quincena de países, mas no en España. Sí alcanzó la Argentina: los primeros españoles que leyeron *Sunday* en el idioma de Cervantes fueron los que abrieron el número 278 de la revista *El Tony,* donde comenzaba "El capitán siniestro", el octavo episodio dibujado. Años después, en 1975, la empresa editora francesa Hachette editaría las cuatro primeras aventuras de *Sunday* en dos álbumes, pero no prosiguió con esta actitud compilatoria debido a disensiones entre el autor y el editor.

Mientras Víctor vivió esta arriesgada aventura de conquista de los mercados foráneos, tras haber puesto un pié en el mercado francés (de 1968 data su primera obra publicada allí: "Les diamants sanglants", breve historieta de seis páginas aparecida en *Pilote,* núm. 456), y tras haber publicado una historieta bélica más ("La pequeña guerra de Hans", en *El Cuco*), se refugió en la publicidad y en la ilustración. Pero no pudo coercer el deseo de hacer historieta. Desde 1969 fue esbozando las aventuras de otro héroe aventurero como una manera de probarse que podía confeccionar una historieta sin ayuda de guionistas. Dibujó un par de aventuras que decidió sacar del cajón cuando en 1971 supo de la aparición de la revista *Trinca,* creyendo ver en ella un buen alojamiento para sus obras en solitario. Su intención no iba más allá de publicar tres o cuatro historietas, pero los editores de Doncel le espolearon para seguir produciendo más aventuras autoconclusivas del personaje: *Haxtur.*

A todos nos sedujo Haxtur desde su aparición en escena, desde aquélla primera viñeta que contenía un paisaje metafísico mixtura de varios paisajes, perfecto escenario para aquel alegato contra la violencia, la injusticia, el fanatismo, la esclavitud; un canto a la libertad realizado a modo de pirueta elíptica que De la Fuente abordó con un despliegue técnico asombroso en su día. Si bien no admitía discusión su línea expresiva y llena de fortaleza sí que hubo disensiones en torno a su mensaje, que algunos verían vacío con el paso del tiempo, mientras otros intuyeron cargado de lirismo. Las primeras aproximaciones críticas a la obra abordaron su ambigüedad, como así escribía Jesús Cuadrado en *Triunfo*: «lo mismo puede ser una broma que un trabajo premeditadamente inteligente y fuera del alcance del lector medio.» Con la obra ya terminada, se vio *Haxtur* como cargada de denuncia, de onirismo metafórico, como una representación de los miedos hijos de la dictadura, como un soporte de mensajes marxistas que luego el autor quiso sacudirse de encima. Su poética puesta en escena, plagada de estructuras verticales y silencios convinieron a su autor para detener un tanto la acción y dominar la tensión de las aventuras de Haxtur, a la cual se veía abocado debido a las prisas que la periodicidad quincenal exigían (él mismo ha reconocido que la peculiaridad narrativa de no utilizar cartuchos de texto y de dejar ciertos vacíos respondía precisamente a las exigencias editoriales).

Haxtur, editada en revista y en libro, puede que sea la única obra trascendente netamente española de De la Fuente, si bien sería publicada en varios países. En octubre de 1971, Doncel observó que el primer libro compilatorio de las aventuras del enjuto aventurero se convirtió en la gran novedad de la Feria de Frankfurt, adquiriéndolo doce países para su reproducción. Entre ellos estaba Francia, que demostró mucho interés por la obra de Víctor y que, en 1972 y 1973, ya sacó a la venta los álbumes *Les peuples de la nuit* y *Le pays des maléfices* (ambos de Rossell / Dargaud). El idealismo de Haxtur había seducido a todos.

Igualmente idealista sería su siguiente creación, Mathai-Dor, pues de una continuación de los mismos esquemas se trataba. Se ha comentado que Mathai-Dor fue producto de una suerte de lenitivo que De la Fuente tuvo que dibujar tras dejar Haxtur si quería seguir en Doncel. Todo ello en compensación por los "perjuicios" ocasionados por haber destapado en *Triunfo* las orientaciones ideológicas de Haxtur contrarias al Régimen; cuando en realidad ni él mismo había llegado a plantearse eso cuando lo creaba. La nueva saga comenzó a ser publicada en *Trinca* en 1972, y la continuó hasta que fue detenida por supuestas disensiones con los nuevos editores de Doncel, menos liberales que los de su primera gestión. Con todo, la razón más poderosa para dejar la serie en suspenso fue el enfado de De la Fuente por no haber cobrado los derechos de autor exigidas por el uso que Doncel hacía de *Haxtur* y de esta nueva creación.

De otro lado, *Haxtur* también le provocó otros quebraderos de cabeza al asturiano, al menos con el Ministerio de Información y Turismo. El estudioso F. Arbesú, en su libro *La historia de la historieta asturiana* recordaba estas declaraciones de De la Fuente: « [los editores de Doncel] Publicaron *Haxtur* porque no lo entendieron... Se enteraron de lo que era Haxtur cuando Jesús Cuadrado publicó en *Triunfo*, como declaraciones, unas frases mias [sic] en una conversación. El titular decía: *Víctor de la Fuente: Haxtur es un manifiesto político...*"». Este texto hecho público en 1972 supuso, según Arbesú, condicionó su posterior emigración a Francia, porque: «El delegado del citado ministerio, editor indirecto de TRINCA, le acusa de subversivo [en Valencia, en un simposio celebrado en 1972] y le amenaza con multarle con un millón de pesetas. A partir de ese momento le dificultan seguir trabajando en España. Todo esto (...) hace que abandone España». Es discutible esta relación causa-efecto planteada por Arbesú, por cuanto no se puede asegurar que aquel delegado ministerial presente en el simposio celebrado en Valencia fuera "editor indirecto" de *Trinca,* ya que ésta era una publicación del Movimiento, no del Ministerio, entes diferentes pese a ser del mismo Régimen. En la entrevista concedida por De la Fuente a *Chivato,* diez años después, recordaba que en efecto tuvo problemas con la dirección de Información y Turismo, y en su reciente entrevista publicada por *Barzelona Comic,* aclaraba que decidió emigrar: «precisamente a causa del problema de Haxtur y que ocasionó dificultades con el señor Fraga Iribarne en la época, lo que me impedía trabajar de una manera regular en las editoriales donde era frecuente trabajar». Queda por aclarar si realmente el resentimiento del director ministerial se tradujo en la tirantez de relaciones con Doncel.

Víctor no dejó de estar descontento desde entonces. El poeta también tenía que comer, no solamente ver publicadas sus viñetas. Así que volvió a los mercados foráneos de la mano de Toutain, produciendo alguna historieta para la alineación de revistas de Warren Publishing que habían conquistado una parte del mercado

yanqui de los cómics. No fue De la Fuente el primer español en publicar en las revistas de Warren, y no comenzó, como se han indicado, en el número 35 de *Creepy.* Si así hubiera sido, entonces los españoles habrían conquistado las páginas de Warren en septiembre de 1970, fecha en la que Toutain todavía ni se le había ocurrido dejarse caer por Nueva York. Es verdad que el nombre de De la Fuente apareció en un número 35, el de la revista *Eerie*, de septiembre de 1971, que acogió la historieta de momias redivivas "I'm Dead, Egypt, Dead" (curiosamente, también elegida para inaugurar la colección española *Vampus* que apareció en noviembre de ese mismo año). Eso sí, tras aquello el horror se vistió de español.

Warren Publishing fue una empresa fundada por Jim Warren en 1964, interesado por rescatar los cómics de horror que desde 1954 habían sido apartados de los intereses del público debido a la férrea autocensura consecuencia de la implantación de la Comics Code Autorithy en los EE UU. Tras una primera etapa caracterizada por la presencia de Archie Goodwin como editor del primer lanzamiento, *Creepy*, donde lo que primaba era el rescate del espíritu EC (firmaban Crandall, Davis, Evans, Frazetta, Morrow, Orlando, Torres, Williamson...), desde 1967 se fueron marchando los autores indicados y hubo que buscar otros. Todo ello coincidió con la llegada como editor de William Dubay, que trabajaba cómodamente con autores de genoma italiano (Parente, Trapani, Tallarico, Mastroseiro) y que acogió encantado la barata mano de obra española que llegó con Toutain y su agencia SI.

El primer extranjero que publicó en Warren fue Alan Willow, británico autor de la portada del número 19 de *Eerie* (XII-1968). El primer español fue Carlos Prunés, que en el número 30 de *Creepy* (XII-1969) colocó "To be or not to be a witch", si bien este autor no llegó a través de SI. Tampoco estaba relacionado con Toutain el dibujante López Espi, famoso portadista de los cómics de Vértice españoles que publicó dibujos en la sección Fan Club de *Creepy* 38 (de III-1971) y otros números. Así que todavía hubo que esperar un poco más a la "invasión" de firmas españolas en estas publicaciones, ocurrida a partir del número citado de *Eerie,* que llevó portada de Enrich y la historieta de De la Fuente. Desde el número 36 de *Eerie* se fueron incorporando otros autores: José Rubio, Mascaró, Roca, Brocal, Gual... A *Creepy* llegaron nuestros compatriotas dos meses después, al número 42, fechado en noviembre de 1971, que mostró orgulloso a Sanjulián en cubierta y, en la tripa, a Auraleón y a Jorge Badía Gálvez. En números siguientes llegarían más en manada: Brocal, Luis García, Nebot, Beà, Martín Salvador y Segrelles. Esteban Maroto se incorporó en el núm. 46 de *Creepy* y fue bendecido con el mayor reconocimiento por parte de los americanos. En *Vampirella* destacó José González, encargado de dibujar la vampiresa alienígena más desvestida de la historia de los cómics, precisamente desde aquel mismo noviembre de 1971; tras él llegaron Ortiz, Bermejo, los Sánchez... Tanto participaron los españoles que entre 1972 y 1975 cerca del 80% de los cómics de las revistas de Warren fueron firmados por ellos. Y así se mantuvieron hasta aproximadamente 1978, cuando los cambiantes equipos editoriales fueron poco a poco apartando a nuestros autores de los créditos de las revistas de horror de Warren siendo sustituidos paulatinamente por dibujantes filipinos.

Al igual que la poesía extraña de *Haxtur* había seducido a los franceses, los editores de Warren aceptaron publicarla en su alineación de revistas. Por paradójico que parezca, la primera historieta de *Haxtur* vista en los EE UU apareció en las páginas de la colección *1984,* un título muy familiar para el aficionado español y que fue el de una revista de Warren antes que el de una revista de Toutain. Haxtur se sirvió allí por entregas desde el núm. 10 (XII-1979), justo antes de que la revista cambiase su título por el de *1994.* La segunda entrega de Haxtur apareció en el número 11 de *1994,* pues, y de ahí saltó a *Eerie,* desde cuyo número 111 continuó publicándose hasta el 117. También hubo lugar en las revistas de Warren para otra de sus obras de fantasía heroica (no al uso, bien es cierto), *Haggarth,* que comenzó a ser ofrecida al lector yanqui a partir del número 118 de *Eerie* (I-1981) concluyendo sus tres sagas de 60 páginas en el número 134 de la misma revista, ya en 1982. Tanto gustó allí esta obra –de la que se trata más abajo–, galardonada en 1981 con el premio Warren en la categoría "Best Story".

El poeta había conquistado también América.

EL PEREGRINO

No obstante el aprecio que internacionalmente estaba cosechando, De la Fuente estaba cansado de tanta lucha para tan poco beneficio. De trabajar para otros, de no poder controlar plenamente la distribución de sus creaciones, de ser vetado en ciertas publicaciones. Cansado de estas luchas, harto de los desagradecidos editores españoles, decidió trabajar para otros huyendo hacia la remuneración digna, hacia el contrato claro, hacia el respeto de la propiedad de la obra original. De este modo, aceptó realizar historietas de terror y del oeste de tono picante para editores italianos, algo que no fue visto con buenos ojos por los que comentaron su obra desde aquí y que lo calificaron de "trabajos alimenticios". Naturalmente: con eso comía él y su familia. Pero era bien cierto que la poesía había desaparecido momentáneamente de su producción.

Víctor halló el aprecio de los editores de Ediperiodici, milaneses amigos de los cómics de usar y tirar, interesados en la historieta como vehículo comercial para proveer satisfacciones elementales y que publicaron muchos productos eróticos internándose en diferentes géneros, *western*, terror, histórico, aventuras, cómico. G. Pederiali y G. Bentivoglio fueron los editores responsables de sacar adelante este tipo de tebeos de pequeño formato, de gruesa tripa y en blanco y negro mayormente, desde finales de los años sesenta. De 1969, precisamente, data el primer número de *Terror,* revistilla que llegaría a alcanzar el número 216 y que tuvo su propia cabecera satélite, *Superterror.* Ahí fue donde De la Fuente publicó algunas historietas terroríficas con mucho muslo y mucha teta asomando, resueltas con rapidez pero sin desprenderse de su habitual maestría narrativa (en España disfrutamos una muestra en *Comix Internacional*,57. Tanta fue la necesidad de dibujar rápido que algunas de estas obras de horror las realizó con la ayuda en las tintas de un por entonces joven y poco experimentado Azpiri, por añadidura).

El mismo editor de viñetas sicalípticas le propuso a Víctor encargase del cínico cazador de recompensas *Mortimer,* un *western* con episodios eróticos y no desprovisto de violencia publicando desde 1973, tanto en Italia como en Francia (por Elvifrance). En su día, la labor del asturiano supuso todo un hallazgo para los italianos, que además recibieron encantados el color de la serie (era la segunda que Ediperiodici lanzaba en color), también obra de Víctor. El personaje caló entre el público por su divertida crueldad que tomó como referente primero al personaje de DC Jonah Hex –Mortimer se carga a un tipo con ese nombre en la primera de sus aventuras–, al cual supera en sarcasmo y desvergüenza. Los italianos lo vieron como una obra menor, pero con buen dibujo y óptimos diseño y color, obteniendo por ello De la Fuente un premio en un festival de Génova en 1973 (por el color aplicado a la historieta de *Mortimer* publicada con fecha de diciembre de 1973). Este reconocimiento, unido al que le fue concedido en la Eurocon de Trieste en 1972 a *Haxtur*, y al otorgado en Lucca en 1980, el "Yellow Kid", fueron la prueba de la categoría alcanzada por De la Fuente. Mas, ay, Víctor solamente recibía galardones en el extranjero.

Otro "pocket erotici" en el que trabajó durante estos días fue *Isabella*, una publicación en la que se cuentan las aventuras de una espadachina noble y ligera de ropa, "la dichessa del diavoli", que corre sus aventuras en la época intemporal que nos describió Sabatini. Gozó de varias series, una primera, de 19 números, desde 1966, editada por Editrice Sessantasei; otra, por Edizione Erregi, desde 1967 a 1976 y que constó de 244 números. También hubo una colección *Isabella Gigante*, de 27 números (1967-1971) y varios suplementos. De la Fuente dibujó un episodio de 128 páginas de esta heroína.

Saciado de tanta desavenencia en España y comprobado que el interés de los editores galos por su obra era mayor que el de sus compatriotas, De la Fuente decidió finalmente mudarse a París en 1974. Su establecimiento allí no supuso la llegada al paraíso de la viñeta, fue el encontronazo con un mercado competitivo y exigente en el que los españoles no eran del todo bien mirados, según Víctor declaró posteriormente. Por fortuna, la incorporación a la industria de la BD de la editorial Hachette, que publicó en 1975 dos álbumes de *Sunday* y dos de *Mathai-Dor,* permitieron que el público francés aceptase de mejor grado el nombre tan complejo del artista.

Para Hachette también creó Víctor un nuevo personaje de *western*, Amargo, en la misma línea estética de *Sunday* pero mejorada por la experiencia, y como otro de sus *alter ego*,argumentalmente hablando. Hachette, que acababa de iniciar su propia colección de tebeos para intentar hacerse un hueco en un mercado dominado entonces por Dargaud, Dupuis y Vaillant, editaba sin ninguna conciencia en palabras de De la Fuente: por querer probar suerte en un mercado para ellos nuevo y en el que no obtuvieron tantos beneficios

como esperaban. Esa fue la razón de que tras la edición de los cómics comentados anteriormente y dos libros protagonizados por Amargo (publicados, acá, en *Bumerang*), De la Fuente no volviera a trabajar para esta editorial.

Mas, ya había plantado su semilla en las Galias. Su dinámica de trazos secos fue aceptada por los franceses, tanto que incluso le encargaron a él, en 1976, la realización de cuatro capítulos de *Historie de France en Bande Desinée* a cargo de Larousse. Los guionistas, Roger Lecureux, Jean Ollivier, Godard, Roger Biélot y Pierre Castex, controlados por un equipo de historiadores, escribieron para dibujantes como Eduardo Coelho, Milo Manara, Julio Ribera, Carlo Marcello, Guido Buzzelli, Sergio Toppi, Dino Battaglia, Enric Sió, José Bielsa y Ferdinando Tacconi. A Victor le ayudó en el empeño Mora, autor del guión de sus participaciones, y le convenció sobre todo el rigor con el que se trató el trabajo, bajo la dirección de Michel de France, algo muy del gusto del metódico Víctor.El éxito fue grande y llegaron a alcanzar los 24 fascículos publicados entre 1976 y 1978, gozando de una reedición en 1979. El total fue coleccionado luego en ocho álbumes distribuidos en 1983 y 1984. En esta misma línea de cómic de tipo didáctico, Víctor dibujó el álbum *Charles de Gaulle,* en 1977.

Mucha suerte tuvo luego este autor, al poder retornar a su género favorito, el *western*, para dibujar guiones de uno de los más grandes escritores de viñetas de vaqueros: J.M. Charlier. Junto a él comenzó a trabajar sobre las páginas de *Les Gringos* en 1977, episodios ambientados en la Revolución Mexicana con cierto tono picaresco que serían publicados a partir de 1979. Su relación con Charlier fue difícil, al parecer, debido al caótico modo en que cedía los guiones a Víctor; luego, tras la muerte del creador de Blueberry, el proyecto fue movido por diferentes editoriales (Dargaud, Novédi, Alpen) hasta que fueron adjudicados los guiones a Guy Vidal, quien hizo que *Les Gringos* perdiera su sentido épico y se volviese más íntimo, más de tipo social (siempre en palabras de De la Fuente).

Durante este período, también De la Fuente tuvo tiempo para volver a argumentos literarios (*Don Quijote,* obra desarrollada entre 1977 y 1983 y que en España fue publicada en 1991 por la Caja de Ahorros de Asturias), para volver al *western* (*La diligencia,* publicada en Francia en *Pif,* en 1986 aunque dibujada a finales de los setenta) y la fantasía heroica. En este último caso su nuevo héroe con espada fue Haggarth y sus aventuras fueron tratadas con algo más de acción, brujería y erotismo que sus predecesoras *Haxtur* y *Mathai-Dor. Haggarth* comenzó a ser ofrecido por episodios desde el núm. 4 de *(À Suivre),* de abril de 1978. Merece comentario la guadianesca edición de esta obra: *(À Suivre)* publicó las dos primeras partes, "Le crâne aux trois serpents" y "Le jeu d'échecs", en sus números 4 a 9 y 18 a 23, respectivamente. La tercera aventura de Haggarth apareció primeramente en España, no en Francia, en los números 38 a 42 de *1984* (de Toutain Editor, en 1982), y ambas las tres serían publicadas también en los EE UU con posterioridad a todas estas fechas. Por lo tanto, no es cierta la afirmación hecha en ocasiones de que *Haggarth* solamente quedó completa en su edición yanqui. Hemos sabido que existen páginas inéditas de la cuarta parte de la saga, algunas de las cuales aparecieron en *Cuando el comic es arte. Víctor de la Fuente*, pero jamás editadas a modo de historieta y jamás conclusas por su autor, quien al parecer perdió el guión y no ha querido continuar entre otras razones por pereza. Es posible que durante 2002 algunas de esas páginas sean expuestas en el Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias.

En el alborear de la década de los ochenta, Víctor atendió algunos encargos de Toutain, a cuyas publicaciones destinó un guión escrito por C. Godard previamente a su aparición en Francia ("Un clavo saca otro clavo" fue ofrecida antes en *Creepy,* 24 que en *Pilote,* 117 y que en *Creepy* –de Warren–, 140), una página de la obra colectiva "El cómic vivo", y el resto de episodios de *Sunday* que quedaban por traducir al castellano para *Saloon.* También se dejó seducir para la realización del estupendo libro *Cuando el comic es arte* dedicado a él, y permitió que la tercera parte de Haggarth viera la luz en la tripa de *1984.* Y es posible que fuese Toutain en parte responsable de que De la Fuente trabajase para la revista de Marvel coordinada por Archie Goodwin *Epic Illustrated,* para la cual dibujó una cómica historieta de bárbaros en 1982: "Chun-tarr. The Undaunted". No obstante, la patria del historietista peregrino parecía ser cada vez más la de Astérix, y es en Francia donde seguiría trabajando afanosamente. Dejó *Les Gringos,* según confesó a Laureano Domínguez «por dificultades de derechos de autor con la empresa que lo financiaba (...) era una historia que iba a tener una continuación hasta los 10, 20 ó 30 álbumes»pero tomó otros proyectos, como *Decouvrir la Bible,* una colección de tema evidentemente religioso coordinada por Michel de France y escrita por un colectivo dirigido por el teólogo

Ètienne Dahler. Allí De la Fuente produjo un trajo digno en compañía de José Bielsa, Eleuteri Serpieri y Raymond Poïvet, entre otros.

Culo de mal asiento, el asturiano siguió peregrinando de casa en casa y recaló en Dargaud en 1983 para afrontar un nuevo reto: *Les anges d'acier*, un trabajo firmado con Mora protagonizado por el aviador Silver Stone y ambientado en los años 30, escenario ideal para los cómics de aventura. Transcurren estas páginas con un ritmo vertiginoso y una línea muy cuidada, alcanzando aquí De la Fuente una de sus cimas creativas. Juntos, él y Mora, siempre interesado éste por emitir un discurso progresista contra el abuso de poder, ejecutan el ritual de «la mágica ceremonia de la aventura», al decir de Cuesta. *Les anges d'acier,* fue ofrecido por entregas primero en *Pilote,* pero la segunda aventura aparecería seriada en la revista *Charlie Mensuel* (Editions du square, 1984). Las restantes volvieron a aparecer en *Pilote,* incluso alguna corta historieta de nexo, como "Lettre d'Espagne" (*Pilote (PC),* 26).

Tras el paréntesis americano que comportaron una historieta publicada en *Epic Illustrated* en 1985, "Beyond Legend", y unas tintas anónimas que le hizo a su amigo Al Williamson en la *daily-strip* de *Star Wars*, De la Fuente definió con su lápiz maestro nuevos personajes que vieron la luz en Francia aunque llevaran guiones a veces españoles. De 1985 data el nacimiento de *Coeur de fer* (obra bonita y limpia, ambientada en el medioevo para lanzar otra mirada displicente hacia el horror de la guerra que en España se tradujo para *Tapón*, en 1989), y de 1986 data *La Sibérienne,* ambas obras escritas por Mora. La última mentada apareció en la revista *L'Echo des Savanes,* contando las aventuras de una agente del KGB, Nadia, que hace gala de poderes extraordinarios cuando localiza y neutraliza un virus pernicioso que se está reproduciendo en el Caribe.

El resto de su producción francesa de esta época no es conocida en España salvo por su participación en el libro *A l'aube de la liberté,* también publicado aquí por Ikusager. Es por entonces, a finales de los ochenta, que De la Fuente retomó *Les Gringos* con Guy Vidal –a la par que Alpen reeditaba los álbumes anteriores–;es cuando dibujó los guiones de Corteggiani sobre un joven llevado a tiempos antiguos para salvar a todo un pueblo (la saga de *Francis Falko* para Novédi); es cuando trabajó en varias historietas de corte religioso, un tema muy de su gusto: *Un sourire dans la grotte, Bernard de Clairvaux, Claire d'Assie, La Vallée des rennes...* y varias biografías para la colección *Les origines*; es cuando hizo una historieta sobre la figura de Molière (con guión de Anne Canal, para Bayard); y es ahora cuando aceptaría ciertos encargos dispares para Humanoides Asociados (*Transports fripons*), para la revista juvenil *Okapi*, y para Année Maupassant (*La tour des grands,* adaptación de una obra de Guy de Maupassant).

En los primeros años noventa recibió De la Fuente una propuesta de los EE UU para seguir trabajando en las tiras periódicas de *Star Wars* (junto a Cam Kennedy) y otra directamente proveniente del agente de George Lucas para dibujar las aventuras de Indiana Jones. En ninguno de los dos casos aceptó, porque eso supondría haber tenido que fijar su residencia en los EE UU por un tiempo y dejar su ocupación actual: la saga de *Les Gringos*. Pero el ánimo inquieto de este autor siempre peregrinante surgió a flote al poco, pues sin cambiar de ambiente Víctor cambió de registro al aceptar la realización de historietas del Oeste para el mercado italiano desde mediados de los años noventa. Se trataba de trabajar con el personaje Tex Willer, la columna vertebral de la empresa Bonelli. Tras Blasco, De la Fuente era el segundo español a quien se le permitía dibujar en *Tex*, labor que desempeñó en los años 1990, 1992, 1995, 1997 y 2000, como un ejercicio de artesanía que algunos calificaron como tropezón en su trayectoria. Las larguísimas aventuras de Tex exigen dibujar mucho más rápido, no lo dudamos, pero en estos cómics de Víctor sigue habiendo un trabajo de documentación estimable y una escenificación que muy pocos podrían lograr con tanto *savoir faire*.

Mientras De la Fuente trabajaba en personajes italianos (hizo alguna historieta protagonizada por Nick Raider, en 1995), el guionista estrella Alejandro Jodorowsky le captó para que se encargase de dibujar su próximo proyecto: *Aliot,* una historia ambientada en Brasil que versaba sobre la plaga del sida en el mundo. Desdichadamente, los editores de Dargaud cancelaron la continuidad de este trabajo trás las denuncias de plagio que sufrió el guionista, algo que contrarió a Víctor pues había depositado mucha confianza en este proyecto.

La producción hodierna de De la Fuente ha sido la saga junto a Patrick Cothias *Les fils de la vierge,* que ha editado Glénat a un lado y al otro de los Pirineos. Mientras trabajaba en ello, ha continuado dibujando a Tex y algunas historietas cortas aparecidas en *Spirou*: "L'habit fair le héros", "Silver damned". A pesar de su débil corazón –el autor ha sufrido varios infartos–, Víctor De la Fuente sigue manteniendo el pulso firme del narrador experimentado. No ha perdido nervio su capacidad para dotar de dinamismo a sus personajes y para componer con equilibrio sus viñetas (los premios otorgados en los últimos años en Oviedo y en Agulema no fueron gratuitos, fueron necesarios). Todo en su producción es energía, espontaneidad, firmeza y mucho ha influido su trabajo a otros autores (así lo han reconocido al menos Al Williamson, Richard Corben, Walter Simonson, Alfonso Azpiri, Leopoldo Sánchez, Cam Kennedy, Renzo Calegari).

Mucha calidad hay en la obra de este poeta de la viñeta, este peregrino amigo del periplo eterno en busca de la identidad libre... y de la justicia.

Manuel Barrero, miembro de GELPI

Bibliografía:

Alessandrini, M.: Encyclopédie des bandes dessinées, Albin Michel, 1986
Anónimo: [reseña biográfica], en *Creepy,* 2, Toutain Editor, 1982
Arbesú, F.R.: "Análisis de una nueva revista de cómics: Sunday", en *El Wendigo,* 6, Grupo El Wendigo, 1977
Arbesú, F.R.: "Un mito del cómic español: Haxtur", en *El Wendigo,* 16, Grupo El Wendigo, 1980
Arbesú, F.R.: "Haxtur", en *El Wendigo,* 20, Grupo El Wendigo, 1981
Arbesú, F.R.: *La historieta asturiana,* en *El Wendigo,* 81 y 82, GAIRNI, 1999-2000 [también en: Arbesú, F.R. (2001): *La historieta asturiana. Una historia de Faustino Rodríguez Arbesú,* pp. 114-126, GAIRNI, Gijón]
Auad, M.: "Víctor de la Fuente" [entrevista], en *Bumerang,* 1, Nueva Frontera, 1978
Ayuso, M. y Lara, A.: "Comics en España, años 60 y primeros 70", en *Historia de los comics,* tomo 4, Toutain Editor, 1984
Bails, J.: *Comic Book Data Base,* 2000
Barrero, M.: "Primeros apuntes para una historia cronológica de los cómics de fantasía heroica. Viñetas bárbaras", en *Sword,* tercera época, 6, La Factoría de Ideas, 2000
Bona, L.F. (ed.): *Catalogo del Fumetto Italiano,* Libreria dell'immagine, 1992
Bona, G.L. y Giuffrida, S. : *Historietas,* Mazotta, 2000
Bronson, Ph.: *Guide de la Bande Dessinée,* Glénat Editions, 1986
Cegarra, L.: varios textos, *Tebeos del bollo,* 7, Especial Trinca, Rebote, 2001
Coma, J.: *Y nos fuimos a hacer viñetas,* Penthalon Ediciones, 1981
Cuadrado, J.: "Los guiones de ciencia-ficción en España", en *Triunfo,* 489 (extra), 1972
Cuadrado, J.: "La narrativa de V. de la fuente", en *Bang! Boletín,* 36-37, Antonio Martín editor, 1972
Cuadrado, J.: "Hemos leído", en *Bang!,* 13, Antonio Martín editor, 1977
Cuadrado, J.: "Mathai-Dor", en *Los mamotretos de Grafito: Serie Fotoplagias,* U: *¡¡hasta en la sopa!!,* Mario Ayuso editor, 1994
Cuadrado, J.: *Diccionario de uso de la Historieta española (1873-1996),* Compañía Literaria, 1997
Cuadrado, J.: *De la Historieta y su uso, 1873-2000,* Sins entido / Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2000
Cuesta, F.: "Infierno en las nubes", en *El Wendigo,* 45, GAIRNI, 1989
De Blas, J.A.: "Sunday. Un coronel regresa a Itaca", en *Sunday,* 1, Mariano Ayuso Ed., 1976
De la Fuente, V.: "Biografía", en *Cuando el Comic es Arte. Víctor de la Fuente,* Toutain Editor, 1982
Domínguez, Laureano: "Víctor de la fuente. El valor de los símbolos" [entrevista], en *Chivato,* 43, 1983
Domínguez, Laureano: "Víctor de la fuente. «Efemérides nacionales»" [entrevista], en *Cimoc,* 70, Norma, 1986
Fernández, M.: "Asturias: Imágenes de Historieta y Realidades Regionales", en *http://www.arrakis.es/~ajimez/textos/mar1.htm*
Fernández, N. : "Tex parla spagnolo", en *DENTRO de la viñeta,* 21, AAHA, 2002
Filippini, H.: "Entretien avec V. de la Fuente", en *Schtroumpf fanzine,* 23 : 3-15, Glénat, X-1978
Filippini, H.: *Dictionnaire Encyclopédique des Héros et Auteurs de BD,* Glénat, 1998

Gasca, L.: The World Encyclopedia of Comics, M. Horn / Chelsea House, 1976
Gaumer, P. y Moliterni, C.: *Diccionario del cómic,* Larousse, 1994
Hjort-Jörgensen, A.: *Carlsen store tegneserieleksikon*, 1996
Lindo, A.: "Víctor de la Fuente, todo un mundo soñado", en *Trinca*, 25, Doncel, 1971
Lladó, F.: *Los cómics de la Transición (el boom del cómic adulto 1975-1984)*, Glénat: Viñetas, 3, Barcelona, 2001, pp. 127-128
Lorente, guión: "Víctor de la Fuente: Del oropel al oro", en *Mea Culpa, 4,* 1999
McAlpine, D.: *The Comic Book Price Guide 1997/1998,* Titan Books, 1997
Riera Torres, A. Y Nájera, F.: "Víctor de la Fuente", en *Barzelona Comic,* 10, Barcelona Còmics, 1997
Roach, D.A.: "The Spanish Invasion – A Survey", en *The Warren Companion,* TwoMorrows Pub., 2001
Tadeo Juan, F.: *Comicguía,* 27, Francisco Tadeo Juan, 1994
Tadeo Juan, F.: *Comicguía. Historia de una revista sobre comics,* F T J Ediciones, 1997
Vaccari, M.: "Mortimer", en *http://www.comune.modena.it/glamazonia/articoli/mortimer.htm*, 2000
VV AA: *http://bdoubliees.com/bdd.html*
VV AA: *http://perso.wanadoo.fr/bd-phile/fuente/fuente11.htm,* 1999
VV AA: "Nuestros lectores entrevistan a Víctor de la Fuente", en *1984*, 41, Toutain Editor, 1982

Otros:
Cartoonist PROfiles, 32: 77-82, XII-1976
(entrevista a V. de la Fuente), en *Tonic,* 6: 13-15, Tonic, IV-1978 (y hace portada)
(entrevista a V. de la Fuente), en *Vécu,* 12: 97-99, Glénat, XI1997 (sobre Les fils de la Vierge)
(entrevista a V. de la Fuente), en *Bumerang,* 3, Nueva Frontera, 1978
(entrevista a V. de la Fuente), en *Rambla, ¿?*, García & Beà, 1982

Tabla tebeográfica de la obra en viñetas de Víctor de la Fuente: 1944-2000

(El guión es de De la Fuente si no se indica lo contrario. Bajo cada obra original se consigna su edición española, si existe. No se da cuenta de su trabajo en ilustración)

AÑO	OBRA ORIGINAL	EDITORIAL Y OTROS DATOS
1944	"A la caza del hombre"	Rialto: *Diamante Negro,* 24 pp., B/N [firmado por López Rubio]
1944	"El rayo paralizador"	Rialto: *Diamante Negro,* 24 pp., B/N [firmado por López Rubio]
1944	"Bajo el poder de oriente"	Rialto: *Diamante Negro,* 24 pp., B/N [firmado por López Rubio]
1944	"El misterio de la carta de baraja"	Rialto: *Diamante Negro,* 24 pp., B/N [firmado por López Rubio]
1944-46	*Balalín, Maravillas, ¡Zas!*	Trabajos anónimos realizados desde el estudio López Rubio
1945	*Flechas y Pelayos*	Viñetas para las secciones "Efemérides nacionales", "Leyendas cristianas", "Aspirantes"
1946	"Un niño heroico" (guión: Benito Tapia)	*Flechas y Pelayos*
1957	"Poney Durango"	*El Peneca* [presumiblemente]
1957	"Poney Durango"	*Chicos* [presumiblemente]
1957	Historietas de complemento	Westworld: *Tarzan Adventures* V.8
1958	"Despate Encounter" (guión: varios)	Fleetway

1958-62	Historietas cortas (guión: varios)	Dell Publishing Co.
1961-71	Historietas bélicas (guión: varios)	Fleetway: *War Picture Library,* b/n, sin firmar
1962-63	"Leatherneck" (guión: ¿?)	Fleetway: *War at Sea Picture Library*, 8 [68 pp., b/n]
1962-67	Historietas bélicas (guión: varios)	DC Thompson: *Commando,* b/n
1962-71	Historietas bélicas, entre ellas "Jo & Seraphin" (guión: varios)	Fleetway: *Battle Picture Library*
1963	"Blackbow the Cheyenne" (guión: varios)	Fleetway: *Eagle,* volume 14, 10 y ss.[b/n, es un western]
1966-67	"Trelawney of the Guards" y "Trelawney's Mob" (guión: varios) [*Sargento Trelawent,* Rollán, 1973 (desde VI-1973, cuatro aventuras, presum.)]	Fleetway: *Lion* [b/n]
1968	"Les diamants sanglants"	Dargaud: *Pilote,* 456 [6 pp., VIII-68]
1969	*La pequeña guerra de Hans*	Diario *Pueblo*: *El Cuco,* 2 a 8 [28 tiras, color; luego en *Trinca Extra de Navidad* (1972)]
1970	"Sunday" (varios títulos, en francés. g: V. Mora)	Aventures e voyages ed.: *Pistes Sauvages* [12 capítulos de 24 pp. c/u, b/n. Luego en Portugal, Argentina, Reino Unido y otros. Y en España]
1971	"I'm Dead, Egypt, Dead", (guión: Doug Moench) ["Estoy muerto, Egipto, muerto", en *Vampus,* 1 (IMDE, XI-1971), y en *Creepy,* 2 (Toutain Editor, 1979)]	Warren Pub. Co.: *Eerie,* 35 (IX-1971) [8 pp. , b/n Reeditada en *Eerie,* 42 (X-1972), también llamado *1972 Eerie Yearbook*]
1971	"Haxtur"	Doncel: *Trinca,* 14 a 22, y 25 a 29 [12 caps. de 6 pp. c/u, color. Luego en *Cuando el comic es Arte* (1982), en *Historia de los comics,* 4(1983) y en *El Gomeru* (1993)]
1971-72	*Haxtur*, libros	Doncel: Col. Trinca, 5 y 12
1972	*Mathai-Dor* (La noche de los tiempos) [Llevó por título: "La captura del fuego"]	Doncel: *Trinca,* 34 al 42 [44 pp., color. Luego en *Bumerang,* 3]
1972	*Mathai-Dor* (La captura del fuego)	Doncel: *Trinca,* 49 a 52 [Inconclusa. Luego en *Bumerang,* 4]
1973	"Il guanti dell'horrore" (guión de autor italiano) ["Los guantes del horror" –sólo 6 pp.–, *Ilustración Comix Internacional,* 57 (Toutain Editor, 1985)]	Ediperiodici: *Terror* [b/n, VII-1973]
1973-74	Historietas de terror con guiones italianos y alguna tinta de Azpiri	Ediperiodici: *Terror* y *Superterror* [Los publica en Francia Evifrance: *Terrificolor,* entre 1973 y 1975]
1973	*Il cacciatore di taglie.* (guión de A. Bielec)	Ediperiodici / Elvipress: *Mortimer*, 1 [117 pp., col. VI-1973. En Francia lo publica Elvifrance, en 1973-74]
1973	*L'uomo di Lawton.* (guión de A. Bielec)	Ediperiodici / Elvipress: *Mortimer*, 2 [119 pp., color. VII-1973]
1973	*Sfida senza ritorno.* (guión de A. Bielec)	Ediperiodici / Elvipress: *Mortimer*, 3 [119 pp., color. VIII-1973]
1973	*Il venditore di morte* (guión de A. Bielec)	Ediperiodici / Elvipress: *Mortimer*, 4 [114 pp., color. IX-1973]

1973	*La mano del cadavere* (guión de A. Bielec)	Ediperiodici / Elvipress: *Mortimer*, 5 [119 pp., color. X-1973]
1973	*Un tranquillo angolo di paura* (guión de A. Bielec)	Ediperiodici / Elvipress: *Mortimer*, 6 [119 pp., color. XI-1973]
1973	*Alba di sangue* (guión de A. Bielec)	Ediperiodici / Elvipress: *Mortimer*, 7 [118 pp., color. XII-1973]
1974	*Doppio gioco* (guión de A. Bielec)	Ediperiodici / Elvipress: *Mortimer*, 8 [116 pp., color. I-1974]
1974	*Il duro dell'Arizona* (guión de A. Bielec)	Ediperiodici / Elvipress: *Mortimer*, 9 [118 pp., color. II-1974]
1974	*Alzate e spara* (guión de A. Bielec)	Ediperiodici / Elvipress: *Mortimer*, 10 [120 pp., b/n. III-1974]
1974	*Per una taglia in piu'...* (guión de A. Bielec)	Ediperiodici / Elvipress: *Mortimer*, 11 [118 pp., b/n. IV-1974]
1974	*Messicane oro e guai!* (guión de A. Bielec)	Ediperiodici / Elvipress: *Mortimer*, 12 [118 pp., b/n. V-1974]
1974	*Isabella. Un marino chiamato Blue Max* (guión de italiano)	Ediperiodici [128 pp., b/n]
1974	*Mathai-Dor. La nuit des temps* [Nueva Frontera : *Bumerang,* 3 (1978) , en b/n]	Hachette [48 pp., color]
1974	*Mathai-Dor. La capture du feu* [Nueva Frontera : *Bumerang*,4 (1979), en b/n]	Hachette [56 pp. Color]
1974	*Sunday. Mon nom est Sunday* (guión: V. Mora) ["Mi nombre es Sunday", *Sunday,* 1 (Mariano Ayuso, 1976)]	Hachette [46 pp. b/n]
1975	*Sunday. Les juges maudits* (guión: V. Mora) ["Sunday. Un tren para ninguna parte" *Sunday,* 2 (Mariano Ayuso, 1977)]	Hachette [46 pp. b/n]
1975	*Amargo. Le bal des vautours* ["Amargo", *Bumerang,* 1 (Nueva Frontera, 1978)]	Hachette [46 pp. Color]
1976	*Amargo. Réquiem pour un juge* "Amargo. Réquiem por un juez", *Bumerang,* 2 (Nueva Frontera, 1978)	Hachette [46 pp. Color]
1976	"Les gaulois"(guión colectivo)	Larousse : *Historie de France en Bande Dessinée,* 1 [X-1976]
1977	"Les capétiens"(guión colectivo)	Larousse : *Historie de France en Bande Dessinée,* 2 [I-1977]
1977	"Jeanne D'Arc"(guión colectivo)	Larousse : *Historie de France en Bande Dessinée,* 3 [VI-1977]
1977	"Louis XIII"(guión colectivo)	Larousse : *Historie de France en Bande Dessinée,* 12 [IX-1977]
1977	*Charles de Gaulle*	Service de l'Homme [44 pp. Color]
1977-83	"Don Quijote", *Tapón,* 16 a 19(Cajaídem [16 pp. b/n] de Ahorros de Asturias, 1991)	
1978	"Haggarth. Le crâne aux trois serpents" ["Haggarth. El cráneo de las tres serpientes", *1984,* 17-21 (Toutain Editor, 1980)]	Casterman: *(A suivre),* 4 a 9 [60 pp., b/n. Es portada de la revista en el número 4]

1979	"Haggarth. Le jeu d'échecs" (A suivre), 18-23 [60 pp., b/n] ["Haggarth. Gran juego", *1984,* 26-30 (Toutain Editor, 1981)]	Casterman:	
1979	*Les Gringos. ¡Viva la révolution!* (guión: J.M. Charlier) [*Los Gringos*, 1 (Junior, 1980)]	Fleurus [44 pp. Color. Reedición de Dargaud, y luego Alpen en 1992]	
1980	*Les Gringos. ¡Viva Villa!* (guión: J.M. Charlier) [*Los Gringos*, 2 (Junior, 1981)]	Fleurus [44 pp. Color. Reedición de Alpen en 1992. La edición española procede de la alemana de Koralle]	
1981	"El cómic vivo", una página.	Toutain Editor: *Ilustración Comix Internacional,* [1 p., b/n]	
1981	"Un clavo saca otro clavo", Christian Godard	guión:	Toutain Editor: *Creepy,* 24 [5 pp., b/n. Luego, como "Un clou chasse l'autre", en *Pilote,* 117 (Dargaud, 1984)]
1981	"Sunday"	(guión: V. Mora)	Hitpress: *Saloon,* 0 [24 pp., b/n. Tercer capítulo. Ya editado antes en otros países]
1981	"Sunday el implacable"	(guión: V. Mora)	Hitpress: *Saloon,* 1 [24 pp., b/n. Cuarto capítulo. Ya editado antes en otros países]
1981	"Sunday: Los apuros de la duquesa"	(guión: V. Mora)	Hitpress: *Saloon,* 2 [24 pp., b/n. Quinto capítulo. Ya editado antes en otros países]
1981	"Sunday: La noche del tribunal"	(guión: V. Mora)	Hitpress: *Saloon,* 3 [24 pp., b/n. Sexto capítulo. Ya editado antes en otros países]
1981	"Sunday: Los buitres"	(guión: V. Mora)	Hitpress: *Saloon,* 4 [24 pp., b/n. Séptimo capítulo. Ya editado antes en otros países]
1981	"Sunday: Un hombre muere por nada"	(guión: V. Mora)	Hitpress: *Saloon,* 5 [24 pp., b/n. Octavo capítulo. Ya editado antes en otros países]
1981	"Sunday: El ángel de Mohave"	(guión: V. Mora)	Hitpress: *Saloon,* 6 [24 pp., b/n. Noveno capítulo. Ya editado antes en otros países]
1981	"Sunday: El capitán siniestro"	(guión: V. Mora)	Hitpress: *Saloon,* 7 [24 pp., b/n. Décimo capítulo. Ya editado antes en otros países]
1981	"Sunday: Una historia del ferrocarril"	(guión: V. Mora)	Hitpress: *Saloon,* 8 [24 pp., b/n. Undécimo capítulo. Ya editado antes en otros países]
1981	"Sunday: El diablo de los mil incendios" (guión: V. Mora) [luego en *Cuando el Comic es Arte. Víctor de la Fuente,* (Toutain editor, 1982)]		Hitpress: *Saloon,* 9 [24 pp., b/n. Duodécimo capítulo. Ya editado antes en otros países]
1982	"Haggarth"	(tres páginas inéditas)	Toutain Editor: *Cuando el Comic es Arte. Víctor de la Fuente*
1982	"Haggarth. El edén maldito"		Toutain Editor: *1984,* 38-42 [60 pp., b/n. III a VII-1982. Inédita en Francia]
1982	"One Good Turn...!"		Warren Pub. Co.: *Creepy,* 140 [5 pp., b/n. Se trata de "Un clavo saca otro clavo"]
1983	"Chun-tarr. The Undaunted" (guión: Roger Stern) ["Chun-tarr. El impávido", *Aventuras Bizarras,* 15 (Forum, 1984)]		Marvel: *Epic Illustrated,* 20 [10 pp., b/n. X-1983]
1983	"Abraham"	(guión: Étienne Dahler)	Librairie Larousse: *Découvrir la bible T1 La* ["Abraham", en *Descubrir La Biblia.création - Les patriarches* [46 pp., color] *Antiguo Testamento*, 1 (Plaza & Janés, 1984)]
1983	"Les juges"	(guión: Étienne Dahler) ["Los jueces", en *Descubrir La Biblia. Antiguo Testamento*, 2 (Plaza & Janés, 1984)]	Librairie Larousse: *Découvrir la bible T2* *Moïse - Josué - les juges* [46 pp., color]

1983	"Les anges d'acier" (guión: V. Mora) ["Los ángeles de acero", *Ilustración Comix Internacional*, 54-57 (Toutain Editor, 1985)]	Dargaud: *Pilote,* 110-116 [46 pp., color]
1984	"Elie, le prophète " (guión: Étienne Dahler) ["El profeta Elías", en *Descubrir La Biblia. Antiguo Testamento*, 4 (Plaza & Janés, 1985)]	Librairie Larousse: *Découvrir la bible T4 Prophètes en Juda et Israël* [23 pp., color]
1984	"Jérémie" (guión: Étienne Dahler) ["Jeremías", en *Descubrir La Biblia. Antiguo Testamento*, 5 (Plaza & Janés, 1985)]	Librairie Larousse : *Découvrir la bible T5 L'exil à Babylone* [46 pp., color]
1984	"Jérusalem" (guión: Étienne Dahler) ["Jerusalén", en *Descubrir La Biblia. Antiguo Testamento*, 6 (Plaza & Janés, 1985)]	Librairie Larousse: *Découvrir la bible T6 Le retour à Jérusalem* [42 pp., color]
1984	"Paul" (guión: Étienne Dahler) ["Pablo", en *Descubrir La Biblia. Nuevo Testamento*, 2 (Plaza & Janés, 1985)]	Librairie Larousse : *Découvrir la bible T8 Naissance de l'Eglise* [26 pp., color]
1984	"Les anges d'acier. Sur la jungle des damnés" (guión: V. Mora) ["La jungla de los malditos", *Ilustración Comix Internacional,* 69-62(Toutain Editor, 1985-86)]	Editions du square: *Charlie Mensuel,* 33-36 [46 pp., color]
1984	*Les anges d'acier* (guión: V. Mora)	Dargaud [álbum. 48 pp. color]
1986	*Sur la jungle des damnés* (guión: V. Mora)	Dargaud [Segundo álbum de *Les anges d'acier*. 48 pp. color]
1986	"La diligence infernale" (guión: V. Mora), en *Pif Gadget,* 903 [16-IX-86])]	"La Diligencia", *Tapón*, 12 a 15, Caja de Ahorros de Asturias, 1990-1991 [21 pp. b/n. El color con el que aparece en *Tapón* es de De la Llana]
1985	"Beyond Legend"(guión: Archie Goodwin)	Marvel: *Epic Illustrated,* 31 [15 pp., b/n. VIII-1985]
1985	*Star Wars* (guión: varios)	L.A. Times Syndicate [Varias tiras, en sustitución de Al Williamson, sin firma]
1985	*Coeur de fer* (guión: V. Mora) ["Corazón de hierro", *Tapón,* 1-11(Caja de Ahorros de Asturias, 1989-90). Y cuatro portadas]	Bayard [álbum. 48 pp. color]
1985	*Jean Eudes* (guión: Jean Puyo)	*Les origines* [álbum. 48 pp. color]
1986	*Pierre Chanel* (guión: Jean Puyo)	*Les origines* [álbum. 48 pp. color]
1986	"Los voluntarios" (guión: V. Mora)	Norma: Cimoc, 70 [perteneciente a la serie *La Guerra Civil Española*]
1986	"La Sibérienne" (guión: V. Mora)	Albin Michel : *L' Echo des Savannes* [46 pp., color]
1986	*La Sibérienne* (guión: V. Mora)	Albin Michel [álbum, 48 pp., color]
1987	Historieta corta	Bayard : *Okapi* [presumiblemente]
1987	*Francis Falko T1 Le guerrier de l'arc en ciel* (guión: François Corteggiani)	Novédi [álbum, 48 pp., color]

1987	"La rose d'Abyssinie"(guión: V. Mora)	Dargaud : *Pilote* (PC), 12-16[tercera aventura de *Les anges d'acier.* 48 pp. Color]
1987	*La rose d'Abyssinie* (guión: V. Mora) ["La Rosa de Abisinia", *Gran Aventurero*, 1 (B, 1989)]	Dargaud [álbum, 48 pp., color]
1988	*Rafaela Maria* (guión: Jean Puyo)	*Les origines* [álbum. 48 pp. color]
1988	"Lettre d'Espagne"(guión: V. Mora) ["Carta de España", *Zona 84,* 51(Toutain Editor, 1988)]	Dargaud: *Pilote (PC),* 26 [5 pp., b/n. Historieta corta de *Les anges d'acier*]
1988	"Les griffes de l'aigle" (guión: V. Mora)	Dargaud: *Pilote (PC),* 30-31 [48 pp., color. Cuarta aventura de *Les anges d'acier*;portada del núm. 30 de la revista]
1989	*Les griffes de l'aigle* (guión: V. Mora) ["Las garras del águila", *Gran Aventurero,* 7 (B, 1989)]	Dargaud [álbum, 48 pp., color]
1989	*Molière* (guión: Anne Canal)	Bayard [álbum. 48 pp. color]
1989	"A cien leguas" (guión: Felipe H. Cava) [parejo a "A cent lieues", en Dargaud: *A l'aube de la liberté*]	Ikusager: *Imágenes de la Historia*, 19: *1789. La Revolución Francesa*
1990	*Les Gringos. Viva Adelita* (guión: Guy Vidal)	Dargaud [álbum, 52 pp., color. Tercera aventura de Los Gringos. Reedita Alpen en 1992]
1990	Una historieta de *Tex*	Bonelli: *Tex* [presumible]
1990	"Histories vraies"	Bayard: *Okapi*
1990	*Un sourire dans la grotte* (guión: Vaidès)	MSM [álbum, 46 pp., color. Historia de Bernardette]
1990	*Bernard de Clairvaux. Une eglise aimee* (guión: V. Mora)	Éditions du signe [álbum, 30 pp., color]
1991	*Le P. Jules Chevalier* (guión: Jean Puyo)	*Les origines* [álbum. 48 pp. color]
1991	*Claire d'Assise* (guión: Dhombe)	Éditions du signe [álbum, 30 pp., color]
1991	*La vallée des rennes* (guión: Vaidis)	MSM [álbum, 46 pp., color]
1992	"Fiamme sull'Arizona" (guión: Claudio Nizzi)	Sergio Bonelli Editore: *Tex Albo Speciale,* 5 [240 pp. b/n. Publicada en Francia por Semic en 2000]
1992	"Compartiment fantasmes" (guión: Guy Vidal)	Humanoïdes Associés: *Transports fripons* [color]
1993	"Coco" (guión: Daniel Pecqueur)	Année Maupassant: *La cour des grands T1* [8 pp. Color. Basada en una obra de G. De Maupassant]
1993	"Pierre Corneille" (guión: Daniel Pecqueur)	Année Maupassant: *La cour des grands T1* [6 pp. Color.]
1993	*Les Gringos. ¡Viva Mexico!* (guión: Guy Vidal)	Alpen [álbum, 46 pp. Color. Cuarta aventura de Los Gringos]
1995	*Les Gringos. Viva Nez Cassé* (guión: Guy Vidal)	Alpen [álbum, 46 pp. Color. Quinta aventura de Los Gringos]
1995	"(Historieta de Nick Raider)" (guión: ¿?)	Sergio Bonelli Editore: ¿?
1995	"La carovana della paura" (guión: Nizzi)	Sergio Bonelli Editore: *Tex. Almanaco del West* [94 pp., b/n]
1996	*Les Gringos. Viva Zapata* (guión: Guy Vidal)	Alpen [álbum, 46 pp. Color. Sexta aventura de Los Gringos]

1996	*Aliot T1 Le fils des ténèbres* (guión:Jodorowsky)	Dargaud [álbum, 46 pp. Color. No continúa]
1997	"Springfield calibro 58" (guión: C.Bonelli: Nizzi)	*Tex,* 441
1997	"Un ranger in pericolo" (guión: C.Bonelli: Nizzi)	*Tex,* 442
1997	*Josué de Nazareth T1 L'Archange Gabriel,* (guión: Patrick Cothias) [*Josué de Nazareth T1. El arcángel Gabriel* (Glénat, 1998)]	Glénat [álbum, 46 pp. Color]
1998	*Le fils de la vierge T2 Les trois pathes* (guión: Patrick Cothias) [*Josué de Nazareth T2. El hijo de la Virgen* (Glénat, 1999)]	Glénat [álbum, 46 pp. Color]
1998	"L'habit fait le héros" (guión:Thiriet)	Dupuis: *Spirou,* 3119 [3 pp., color]
1998	"Silver Damned" (guión:Vehlmann)	Dupuis: *Spirou,* 3132
1998	"Al di sopra della legge" (guión: C.Bonelli: Nizzi)	*Tex,* 456
1998	"Catena di omicidi" (guión: C. Nizzi)	Bonelli: *Tex,* 457
2000	"La collina della morte" (guión: C.Bonelli: Nizzi)	*Tex,* 471
2000	"Testimoni d'accusa" (guión: C.Bonelli: Nizzi)	*Tex,* 472

ISSN: 1579-2811

VÍCTOR DE LA FUENTE Y LA TEMÁTICA DEL EXILIO

Con el fin de participar en el libro editado por Félix Velasco *Víctor de la Fuente. Homenaje,* Agustín Riera redactó un largo ensayo sobre la temática del exilio en la obra de De la Fuente. Por presiones de espacio, en aquel libro apareció finalmente un texto mucho más recortado, bajo el título erróneo "Víctor de la Fuente y la temática del estilo".

Aquí se ofrece íntegro tal y como lo concibió Riera, el cual solamente ha sido revisado en busca de erratas o errores flagrantes, que no en su contenido y sus expresiones. Se ha creído de justicia proceder así.

[Personaje prototípico de **Víctor de la Fuente**: el guerrero nervudo y de mirada franca, y también viajero incansable, el extrañado, el aventurero obligado... el exiliado. © 1973 Víctor de la Fuente. Extraída de *El Arte del Comic,* Pala SA, San Sebastián, 1974]

Artículo por Agustín Riera

1. El exilio | 2. Haxtur | 3. El Oeste | 4. Arte y estilo

Una obra de arte es una visión personal de la vida. El autor tranfiere en ella su experiencia, su ser íntimo, su personalidad profunda, su visión personal de las cosas, sus ideas, sus aspiraciones, sus amores, sus estados de ánimo, sus revueltas. Y todo ello se manifiesta en su obra con un estilo, una técnica, una pasión que le caracteriza y lo diferencia de los demás.

Esta sensibilidad que se desgaja de su obra toca al lector-observador, según su sensibilidad propia, su percepción personal de las cosas. Se establece así una comunicación, una comprensión, una complicidad, una ósmosis, entre el autor, Víctor de la Fuente, y su lector-contemplador.

El exilio es la constante en la vida y la obra de Víctor de la Fuente.

Desde que nació, Víctor fue exiliado del vientre de su madre. Y luego, los exilios se sucedieron hasta convertirse en la característica principal del hombre y del artista, un « exilio » permanente.

Víctor de la Fuente fue un choque en la historieta en 1971, el año en que apareció Haxtur en la revista *Trinca*.

Habíamos vivido los acontecimientos de las revueltas estudiantiles de 1968 a nivel mundial, y su « recuperación » por los partidos políticos, así como el fenómeno "hippie". El mundo estaba cambiando y en España se aspiraba a la libertad de la que parecían disfrutar otros países. Soplaba como un viento de nuevas aspiraciones y sueños de felicidad en un sistema utópico que nunca se realizaría en el futuro cercano, como la Historia lo ha demostrado.

En Estados Unidos, a principios de los años sesenta, la casa Marvel había comenzado a introducir una nueva visión de los cómics, dotando a los personajes de sentimientos y personalidades complejas. Esto culminó en 1968 con *The Silver Surfer* de John Buscema La otra gran empresa americana del cómic, DC, empezó también a introducir cambios en sus personajes, adaptándose a los nuevos tiempos y siguiendo el ejemplo de Marvel. Así se produjo en 1970 *Green Lantern / Green Arrow* de Neal Adams, donde se denunciaba el racismo, los problemas urbanos y la droga. El cómic pretendía tener significado, decir algo, y expresarlo con un arte,

una maestría a la que no estábamos acostumbrados. Los tebeos, la historieta, los cómics, o, como yo lo llamo: la Literatura Gráfica, estaba llegando a su mayoría de edad, a un estado adulto, a su madurez.

En España, tras la decadencia de finales de los años cincuenta y principios de los 60, algunos autores empezaban a expresarse con más profundidad, con más libertad, dentro de lo que era posible. Estábamos empezando a tener esperanza en la historieta española. Carlos Giménez nos había dado *Delta 99* en 1968, acompañado del *5 por Infinito* de Esteban Maroto. Con la excusa de la ciencia ficción se denunciaban, aunque aún algo tímidamente, las taras de nuestra sociedad, lo que no se limitaba, dicho sea de paso, a la sociedad franquista, pues el fenómeno era mundial. En 1969 la revista *Gaceta Junior* nos presentó a 'Dani Futuro', de Carlos Giménez, así como al 'Shambur' y el 'Tiburón' de Antonio Carrillo. Este último produjo 'El Javanés' en 1970.

El cine, influencia mayor en la historieta, también había estado cambiando. Obras como las de Fellini, Antonioni, Bergman, Bardem, Buñuel, Berlanga, John Huston y Sam Peckinpah influyeron en los dibujantes de historietas, quienes querían salir de los cánones establecidos, del simple entretenimiento y expresar sus ideas como autores a través de su arte.

Fue en este año, 1970, cuando salió la revista que iba a revolucionar la historieta en España, a pesar de la censura y a pesar de tratarse de una revista adicta al régimen político y religioso: *Trinca*.

La primera serie que nos sedujo, desde el primer número, fue 'Manos Kelly', de Palacios. Ya era un tratamiento nuevo en la historieta, con un grafismo y un uso de los colores diferentes de todo lo que habíamos conocido hasta entonces. Pero el choque llegó al año siguiente, cuando se publicó el primer episodio de 'Haxtur', de Víctor de la Fuente.

Haxtur nos dio la impresión inmediata de aportar algo nuevo, algo diferente de lo que hasta entonces conocíamos, incluso en historietas producidas en el extranjero.

Aquella imagen del guerrillero con barba y boina, una clara alusión al Che Guevara al que Víctor admiraba entonces, nos clamaba a gritos que prestáramos atención porque algo importante, trascendental, se nos estaba diciendo allí a través de una simbólica que debería tener un significado concreto y que parecía burlarse de la censura y del régimen establecido, a pesar de ser publicada por adictos incondicionales al régimen. No era una historieta más. Los que amábamos los tebeos comprendimos que allí había algo comparable a lo que en otros medios de expresión se nos estaba diciendo. Era la historieta elevada al rango de arte, al mismo nivel que la pintura, la poesía, la literatura, la música, el teatro y el cine.

La historia de Haxtur tiene diferentes niveles de lectura y de interpretación, como toda obra de arte. La simbólica de Haxtur reside en el mismo nombre del personaje. Se ha mencionado que es un dios / pastor errante, puesto que condenado al exilio. La referencia es apropiada. Pero hay más, y aún más sencillo.

Haxtur es una grafía apenas disimulada de Astur, habitante de Asturias, Asturiano, de la tribu de los Astures, como Víctor. Y en los paisajes de sus historietas encontramos la dominante panorámica de su país de origen, con sus montañas y sus paisajes que pueden asemejarse a los del fértil oeste americano. También tienen en Asturias una magia fascinante las rocas y los peñones, las piedras, incluso las que han servido a edificar castillos, fortalezas, puentes y otros monumentos gigantescos. Su región de origen se encuentra pues plasmada en su obra personal, como el canto de un poeta que recuerda y añora su tierra, su infancia, sus raíces desaparecidas. Poeta de Asturias. Poeta de España. Poeta del Hombre y su angustiosa encuesta en busca del significado del ser y de la vida.

El simbolismo se afirmó y se confirmó con la aparición de los famosos Jinetes del Apocalipsis, portadores de un mensaje de esencia divina, visto por un profano. Era un desafío ligeramente disimulado a los cánones religiosos, políticos y morales

impuestos y admitidos a la fuerza hasta entonces. Política y religión se cuestionaban en España con unas cuantas páginas de historieta de calidad y llena de belleza estética. Haxtur contra los monstruosos fantasmas del pasado, dirigido inevitablemente, fatalmente, por los fúnebres mensajeros del más allá que tejen la trama del destino del protagonista.

De apariencia más bien débil, Haxtur contrastaba con el musculoso Conan que por aquel entonces también había hecho su aparición en las publicaciones de Marvel, rescatado de los *pulps* de los años treinta. La barba del personaje era revolucionaria, en oposición a la belleza imberbe de los héroes clásicos del tebeo. Estábamos ante algo nuevo, diferente, con significado profundo. La historieta estaba empezando a reflexionar, a atreverse a manifestar una oposición a la opinión establecida. Es cierto que las circunstancias se prestaban a ello. Ya antes, y en circunstancias muy diferentes, se pueden notar estos hechos con historietas españolas como las realizadas por Manuel Gago, *El Guerrero del Antifaz* y *El Pequeño Luchador*, o Iranzo, con *La familia Pepe*, *Rayo Kit* y *El Capitán Coraje*. Pero los tiempos habían cambiado y el autor era capaz de expresarse de manera más clara. La historieta quería ser adulta, con significado artístico e intelectual, y no simplemente una obra de consumo para la distracción del ocio. La historieta española quería ponerse, y se puso, al nivel de las obras del extranjero.

Yendo aun más allá, se mostraba también al individuo desgarrado ante una sociedad alienante y una condición humana trágica e ineluctable. Es la temática del exilio.

El que deja su lugar natal es comparable a un árbol que ha crecido durante largo tiempo en un sitio donde la tierra es rica y el clima cálido. Se ha sacado ese árbol de la tierra y se ha replantado en una tierra deficiente y en un clima frío. Al principio quizás parezca que se ha arraigado de nuevo, quizás hasta produciendo fruto. Sin embargo, muchas veces ocurre que sus hojas se marchiten y que el árbol muera. Otras veces, el árbol continuará vivo y dando fruto, pero éstos ya no tendrán el mismo sabor, quizás ni siquiera el mismo color, porque ha sido sacado de su morada natural. El exiliado se ve obligado a vivir en un medio muy distinto al suyo: nuevas costumbres, nuevos idiomas, nuevas mentalidades, clima diferente... y, con el tiempo, esa sensación que va manifestándose poco a poco, la desilusión, la nostalgia, el sentimiento de frustración. Y, sobre todo, la evidencia de ser un extranjero, de ser considerado como un extranjero, de ser víctima de la discriminación, del racismo. Y empieza uno a suspirar por su país, por su región, por su pueblo, por su calle, por los paisajes con los que se había familiarizado, con los que se había identificado. Víctor de la Fuente es el eterno exiliado y lo será siempre. Por eso tiene autoridad para hablarnos de este tema a través de su obra.

En *Haxtur*, la transposición del héroe desde un mundo concreto (el de la guerrilla en la selva, tema revolucionario por excelencia) a un mundo onírico / fantástico, lleno de simbolismos y de alusiones mitológicas, con el consiguiente desarraigo del individuo, es también la temática del exiliado. Es la temática fundamental de Víctor de la Fuente, el exiliado permanente. Es, al mismo tiempo, la temática fundamental de la humanidad, del hombre, quien desde el principio de su existencia fue exiliado del Paraíso original y al que tiende a volver, aunque sólo sea en sueños. Nostalgia del Paraíso perdido y aspiración al retorno a la naturaleza, la pureza, la belleza, la felicidad.

Los Jinetes del Apocalipsis lo condenan a errar en el tiempo y en el espacio, en busca de un destino que inexorablemente le conducirá a la muerte, como todo mortal. Este mismo hecho de personaje de historieta que muere da su significado a la creación del personaje que es el portador del mensaje del autor. Como todo personaje propio de Víctor, como todo exiliado, privado de sus raíces, Haxtur es un errante. Por eso son importantes y numerosas las viñetas en las que Haxtur camina, corre o va a caballo. Es el caso también de las series del Oeste. El exiliado no puede conocer el reposo ni la felicidad. Soporta su sino con aguante, si no con resignación. Su escapatoria es la acción en la aventura o su admiración de las bellezas salvajes que le rodean. Esa es su razón de vivir. Como en el caso del artista, cuya razón de vivir es su arte y su relación con otros exiliados (caso de Mathai-Dor, de Amargo, incluso

de Sunday). Pero si el personaje preferido de Víctor es Haxtur es porque en él reside la personificación más exacta del artista, puesto que es la más personal, la más individualista, la que tiene un principio y un fin. No en vano son los Jinetes del Apocalipsis quienes rigen su Destino, puesto que ellos simbolizan el fin en todos los aspectos.

No impide que al final de la historia, cerrando el ciclo, se pone la pregunta fundamental, como al principio de la historia: "¿Por qué?" y toma una dimensión excepcional. Ha terminado la encuesta y no hay respuesta a la interrogante del personaje, como no la hay para el artista.

Notamos lo que no es un capricho del dibujante: Haxtur porta la espada a la derecha, pero no es zurdo. Es a la derecha que el héroe llevaría la pistola si estuviéramos en una historia del Oeste. Su posición refuerza el sentido simbólico de la espada. La derecha simboliza el poder y el apoyo. Es además un símbolo de la guerra, pero también símbolo de guerra espiritual, puesto que la Biblia llama a la Palabra de Dios, 'la espada del espíritu'. En el caso de Haxtur, la espada representa el instrumento con el que el héroe puede enfrentarse al Mal bajo todos sus aspectos. El instrumento representa la rebelión armada, pero también las ideas y cualquier objeto que pueda servir para defender sus ideas, como la expresión artística en cualquiera de sus manifestaciones. Sólo al final de la historia, tanto Haxtur como su doble dejarán sus espadas clavadas en tierra, cuando ya no será posible seguir peleando a causa de la muerte inevitable, lo que muestra la forma cruciforme de las armas, como señalando unas tumbas. Permanecerán allí como un Memorial del combate que han llevado a cabo, mientras caminan, decididos y valientes, hacia su destino.

Víctor de la Fuente ha expresado en *Haxtur* sus convicciones, su reflexión sobre el hombre y el mundo, sobre el sentido de la vida, sobre su relación con el Creador. Ha expresado con fuerza y sentimiento su condición de exiliado, su angustia, su amor de la vida y de lo bello.

Se impone un análisis detallado de esta obra, LA OBRA por excelencia de Víctor de la Fuente, la única obra que consiguió realizar hasta el fin. La obra por excelencia del EXILIADO.

1. El exilio	2. Haxtur	3. El Oeste	4. Arte y estilo

[© 2003 **Agustín Riera**, para *Tebeosfera* 030430. Todas las imágenes son © 2003 **De la Fuente** / sus editores]

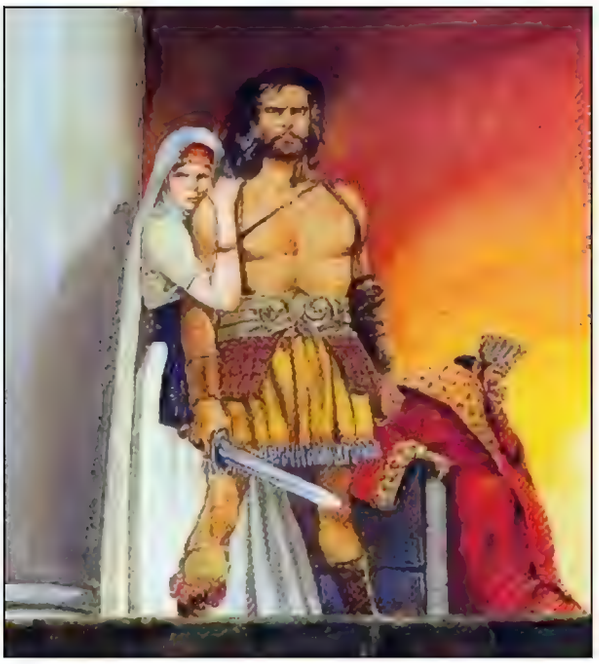
▲

ISSN: 1579-2811

VÍCTOR DE LA FUENTE Y LA TEMÁTICA DEL EXILIO

Con el fin de participar en el libro editado por Félix Velasco *Víctor de la Fuente. Homenaje,* Agustín Riera redactó un largo ensayo sobre la temática del exilio en la obra de De la Fuente. Por presiones de espacio, en aquel libro apareció finalmente un texto mucho más recortado, bajo el título erróneo "Víctor de la Fuente y la temática del estilo".

Aquí se ofrece íntegro tal y como lo concibió Riera, el cual solamente ha sido revisado en busca de erratas o errores flagrantes, que no en su contenido y sus expresiones. Se ha creído de justicia proceder así.



[Ilustración de **Víctor de la Fuente** aparecida en *VECU*, 12]

1. El exilio | 2. Haxtur | 3. El Oeste | 4. Arte y estilo

» HAXTUR

1.- Guerrillero en un paisaje extraño donde afronta un dragón con una simple espada.

"¿Por qué?" es la pregunta fundamental que aparece en la primera página y que volveremos a encontrar, al cierre del ciclo, en la última página de la serie.

Es una manifestación contra la violencia y por la supervivencia y predominio de la razón, de la inteligencia. La historia es como un sueño acaecido durante los últimos segundos de la agonía del guerrillero herido de muerte.

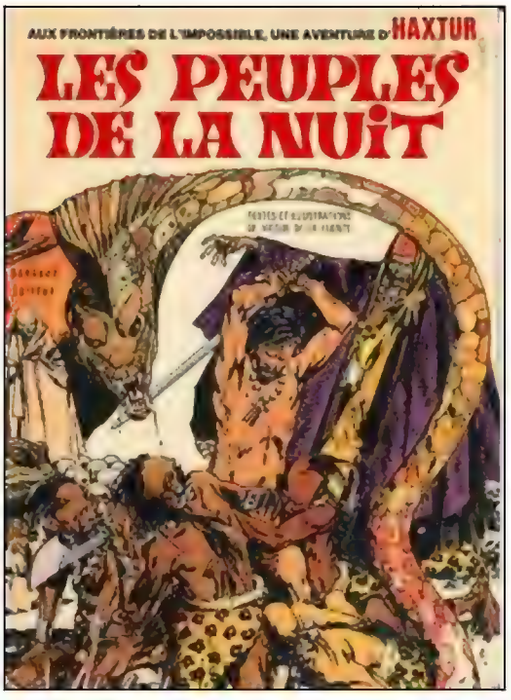
Crucificado (alusión religiosa y símbolo de la víctima por excelencia, del mártir que sufre la tortura y perece por sus ideas), cuatro personajes a los que no se nombra, pero que la simbólica del atuendo y la última página de la serie identifican como los 4 Caballeros del Apocalipsis, le condenan a errar por el tiempo y el espacio. Estos Caballeros, aunque no concuerdan exactamente con los que están descritos en la Biblia, corresponden en la historieta a lo que Víctor considera como Caballeros del Apocalipsis: la guerra, el despotismo, el sistema comercial y la muerte.

El simbolismo de este primer episodio es claro: el guerrillero representa al idealista que no puede realizar su sueño y cuya única salida y destino es la muerte. La ilusión primera, semejante a la búsqueda del Paraíso por medio del desplazamiento migratorio, se desvanece ante la dura realidad. No tiene sitio en un Sistema que le rechaza, como él rechaza al Sistema, poniéndose preguntas a las que no tiene respuesta y peleando por lo que cree ser una causa justa que podría cambiar al mundo, pero es consciente de que se enfrenta a un enemigo muy superior y que su esfuerzo es condenado al fracaso.

Los 4 Jinetes del Apocalipsis muestran el sino de un sistema mundial que no tiene arreglo. Son enviados por la potencia divina "para purificar la Tierra", como se mostrará al final de la historia, donde todo termina como empezó, mostrando que la historia no es más que una reflexión personal sobre la condición humana y sobre la condición del individuo, en particular del individuo exiliado.

Este tema del exilio es evidente. El guerrillero es, por definición, un exiliado, puesto que tiene que vivir en la selva para llevar a cabo su revolución. El personaje del Che Guevara es la personificación misma del exiliado: argentino de origen fue a Cuba para hacer la Revolución con Fidel Castro, y cuando ésta triunfó en la isla del Caribe se fue de allí par llevar la Revolución a otros países de América Latina, muriendo en Bolivia, como Haxtur, a manos de las tropas regulares del país. Víctor de la Fuente es el exiliado por antonomasia. Ya dejó su Asturias natal para trasladarse a Madrid, luego a las Américas, luego vuelta a España, para ir a parar a Francia, donde reside con su esposa chilena, otra exiliada.

Por fuerza tiene que encontrarse esta temática en toda su obra, en particular en *Haxtur*, que es el reflejo, el espejo, la proyección, el vocero, el fantasma, el grito de protesta y la obsesión del autor. Además Haxtur muestra que el exilio no es solamente geográfico, sino que se encuentra a todos los niveles de la existencia, incluso de la existencia interior: vecinos, amigos, amor, trabajo, ideas, política, filosofía, religión, sociedad.



2.- Transportado por un barquero (Caronte, barquero infernal, llevaba las almas a través del fangoso río Aquerón para llegar al Imperio de los Muertos) Haxtur penetra en un universo extraño, poblado de monstruosas criaturas (los Gurus) y de mortales robots (los Griks) a los que se enfrenta con éxito.

Entre la vida y la muerte, Haxtur entra en el Infierno, donde debe enfrentarse con criaturas de pesadilla. Los robots representan la amenaza de la ciencia al servicio del poder y contra el individuo, incluso contra aquellos que son considerados como criaturas inferiores, representados aquí por los lagartos. Este lugar simboliza el Infierno del sistema opresor político, económico y religioso, del que todos somos víctimas, allá donde vivamos.

Aparición de una hermosa y misteriosa mujer, quien le ordena cortar un tronco de árbol seco que se encuentra en la cima de un peñón. Para llegar a él tiene que atravesar un puente tendido sobre un abismo insondable (representación del cruce de la frontera, elemento muy sensible para el exiliado). Del tronco se escapa una bella y etérea mujer. Pierde el sentido y cuando lo recobra, el puente ha sido cortado.

3.- Construye una rueda con la madera del árbol seco, para cruzar el abismo. Aterriza donde un anciano con un bastón en forma de cruz egipcia, símbolo religioso. El viejo le dice que ha devuelto sus poderes a la diosa del mal al liberarla del tronco en la que estaba prisionera. Haxtur construye un arco y flechas con la madera del árbol seco que queda de la rueda destrozada y mata a la mujer de un flechazo, pero ésta, antes de morir, le revela que ha sido engañado y que en realidad es el anciano el detentor de los poderes del mal. Haxtur mata al viejo también de un flechazo.

Varias veces se dará este caso de aparición de una bella mujer en diferentes episodios. Es la admiración de la mujer, de la hermosura femenina, del soplo de vida y belleza en una vida difícil. Es una representación de la Verdad, fundamento del Amor y de la Libertad.

Haxtur busca la Verdad, simbolizada por la mujer, es sincero y está dispuesto a pelear por ella, pero, como todos los humanos, somos las víctimas de engaños que nos hacen actuar al contrario de lo que desearíamos, y queriendo hacer bien, hacemos mal.

El viejo representa la Mentira. Mentira practicada por los poderes oficiales (políticos, económicos, religiosos) que mantienen en el engaño a los hombres y asesinan, o provocan el asesinato de la "Mujer" que representa la Verdad, esa verdad que tiene que ser liberada del árbol seco y estéril de la ignorancia y la censura, donde se encuentra aprisionada, y que es hermosa, como una bella mujer. Víctima del engaño, de la propaganda político / religiosa, el individuo mata (o ignora, o evita, o combate) la Verdad. Pero es luchando, batiéndose, permaneciendo lúcido, continuando la búsqueda, que el hombre logra identificar la Verdad, liberarla y erigirse contra la Mentira. Es evidente que para ello, el individuo, como Haxtur, tiene que ser honrado, leal a su causa, osado y valiente.

4.- El errante Haxtur aparece ahora a caballo y por primera vez con un collar del que pende una cruz egipcia, símbolo de creencia religiosa pero fuera de los cánones establecidos por las religiones oficiales. Es una creencia individual, personal, libre. Al mismo tiempo, esa cruz es símbolo de los sexos masculino y femenino unidos, mostrando por ahí el ansia de libertad, de unión del hombre y la mujer y de desafío al fanatismo religioso.

Llega a la mansión de un sabio anciano quien porta siempre un libro en la mano, símbolo de conocimiento y sabiduría. El anciano le aconseja volver a su lugar de origen, pero Haxtur quiere encontrar la respuesta a sus preguntas.

Haxtur se enfrenta a un guerrero montado en un fiero elefante. En la pelea le hace caer de su montura y está a punto de ahogarse a causa de su pesada armadura. Haxtur acude a socorrerle, pero el guerrero ordena al elefante de matarlo. Haxtur se aparta y el elefante aplasta al guerrero, tras lo cual se calma.

El errante se aleja a caballo preguntándose si ha ocurrido algo en realidad.

El viejo representa el consejo de retorno a los orígenes, lo que es quizás la voz de la sabiduría. Conformarse con lo que se tiene, con su posición, y dejar de errar, de arriesgarse. Ahí no está la solución para el autor. Quiere saber, quiere comprender, está dispuesto a continuar luchando y afrontando peligros. Los 'inicuos' perecerán en su propia trampa y son desagradecidos cuando se intenta ayudarles o convencerles de que su camino está equivocado.

La libertad pasa, evidentemente, por lo sexual, representado por la cruz egipcia, pero no por una revolución sexual, como pretende adoptar la sociedad contemporánea, sino por una vuelta al origen puro del hombre y la mujer. El individuo, el rebelde, desea, trata de ayudar a los que se encuentran en el camino equivocado, pero sólo la erradicación definitiva de la maldad aportará la paz y la seguridad.

La vida es como una pesadilla. A veces nos preguntamos si es real lo que ha sucedido o si estamos soñando. El artista fluctúa en permanencia entre la vida real y la imaginaria, quizás encontrando así el frágil equilibrio necesario.

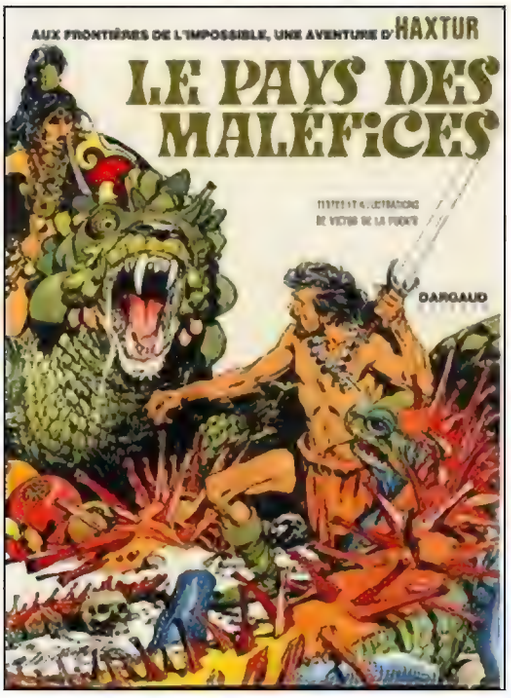
5.- En su camino, Haxtur encuentra a una hermosa mujer atada a un poste y la libera, a pesar de sus protestas, temerosa del furor de Glabth. Mientras la mujer huye a caballo, Haxtur es atacado por unos guerreros que le reducen a la impotencia y le atan al poste donde estaba la mujer, en ofrenda a Glabth. Ahora es ella la que libera a Haxtur, cuando aparece, surgiendo de las aguas, el monstruoso Glabth, quien abate al caballo y a la mujer que se sacrifican por Haxtur.

Haxtur deposita unas flores en el río donde ha perecido la mujer, y de nuevo se aleja.

Puesto que está atada, la mujer representa a la Libertad, prisionera y condenada por el Poder. Haxtur pelea por la Libertad y pierde su propia libertad en esta lucha, pero la Libertad misma acude en su auxilio, dispuesta a sacrificarse por los que aspiran a ella. Por la Libertad es necesario pagar un alto precio, aunque no resulte en la consecución de esa libertad. El monstruo que abate la Libertad lo hace en posición de violación, como los poderes intolerantes y fanáticos violan la libertad de múltiples maneras.

Las flores que Haxtur deposita en el río, como bello homenaje natural, son arrastradas violentamente por la corriente de las aguas. El monstruo de la Opresión permanece como una amenaza constante, borrando a la fuerza las muestras de amor y homenaje a la Libertad, lo que es bello como las flores: las artes, la poesía.

Si el tiempo y la oposición han conseguido llevarse las ilusiones del exiliado, no han podido hacerlo con la obra de Víctor que permanece como un hermoso canto en homenaje a la Libertad.



6.- El paisaje es desolador: troncos de árboles secos, sin hojas, sin vegetación. Piedras cortantes, amenazadoras. Y el polvo del camino.

Los habitantes de la región son mudos. Haxtur es hecho prisionero por un sacerdote que le lleva al templo para pasar la prueba de oír la voz del dios. La voz es producida por la fuerte luz que golpea una membrana, haciéndola resonar. Haxtur interpone una tela entre la luz y la membrana, lo que consigue anular la voz, imponiendo el silencio. Pero cuando la tela se quema por el potente efecto de la luz, la membrana vuelve a emitir sonidos mucho más fuertes que antes y el templo se desmorona, haciendo callar la voz del dios para siempre y liberando así a los habitantes de la región, quienes recuperan el habla.

Historia antirreligiosa por excelencia. Bajo la opresión del clero, se impone el silencio a los humanos y se les obliga a escuchar la voz del "dios tiránico". La Tiranía se desmoronará por obra de fuerzas exteriores que la destruirán sin piedad, devolviendo a sí la voz y la libertad a los oprimidos.

7.- Haxtur continúa su errar, en medio de un paisaje desolador. Rocas y polvo, ardientes bajo el efecto del sol abrasador.

Encuentra un emblema grabado en la roca y que representa a dos serpientes superpuestas. Una bella mujer le dice de no tocarlo ni penetrar en el mundo de Mockt, del que nadie puede volver. Los supervivientes del pueblo de la mujer han escapado a los hombres de Mockt y quieren alejarse porque temen a "la muerte lenta". Con uno de ellos se introduce en la fortaleza. El dios Mockt es una estatua de uranio puro. Son atacados por los hombres de Mockt, pero consiguen escapar, ayudados por los cautivos que se rebelan.

Fuera de la fortaleza se lavan para purificarse de la maldición de Mockt. La tribu se aleja, pero Haxtur no les acompaña, a pesar de sus ruegos, incluso de la mujer. Debe continuar buscando su destino.

Una de las obsesiones y temas de Víctor es la destrucción del mundo como consecuencia de una catástrofe nuclear (véase la primera página de Mathai-Dor). El uranio representa esa amenaza de autodestrucción de la humanidad, cuyos fanáticos, movidos por el Poder y el Dinero, imponen su adoración, aunque sea a costa de innumerables vidas. Es "la muerte lenta" que nos está matando a todos, la polución, las centrales nucleares y tantos otros agentes contaminantes, incluso el agua y los alimentos, que van efectuando su implacable obra de destrucción y muerte.

Haxtur arriesga su vida por el rescate de sus semejantes. Es necesaria la "purificación", simbolizada por el agua con la que se lavan los que escapan de la fortaleza. Todos los que no quieren hacerse cómplices de un sistema asesino tienen que "purificarse" por medio de lavar sus cerebros de la mentira y las malas inclinaciones que pudieran ser fatales para su prójimo. El héroe no permanecerá

con los liberados, a pesar del atractivo y el deseo de la bella mujer que le ha guiado y ayudado. Tiene que continuar buscando, luchando, permaneciendo exiliado. Para Haxtur no habrá reposo hasta que le halle la muerte.

8.- Haxtur continúa su deambular errático en un paisaje completamente desolado, sin árboles ni vegetación, como en un mundo muerto.

Entra en una especie de caverna que se asemeja a un templo y allí se encuentra con un enano desnudo que le aconseja volverse de donde viene. Aparece un monstruo-dragón, el guardián de Khut. Huyendo, llega al antro del brujo, quien tiene el poder de convertir a los seres en estatuas lanzándoles un fruto redondo. Quiere poseer el cerebro y el corazón de Haxtur, reencarnándose en su cuerpo. Haxtur convierte en estatuas al brujo y al monstruo lanzándoles unos frutos y se aleja de nuevo.

El simbolismo es aquí la posesión de los individuos por la propaganda que se asemeja a un fruto delicioso y bonito (redondo, perfecto), pero que los transforma en esclavos inmóviles. Inmóviles son aquellos que han sido poseídos por la propaganda y que son ya incapaces de escapar a su sino, como el enano. El brujo desea poseer "el corazón y el cerebro", los órganos más nobles y fundamentales del ser humano, puesto que representan la personalidad del individuo y su inteligencia. Es así como los Dominadores pretenden dominar. Sólo los seres libres e independientes pueden escapar al proceso de alienación del sistema establecido que utiliza todos los medios a su disposición (los frutos del Sistema: medios de comunicación, propaganda, censura, pensamiento, fuerza y mentira). A condición que no teman enfrentarse a las incomodidades, las presiones y los sufrimientos impuestos por un mundo hostil y tiránico que trata de dominarlos y aniquilarlos para su provecho.

9.- Haxtur continúa errando, como un caminante alucinado en un mundo irreal, como un muñeco en manos superiores y manipuladoras.

Encuentra a una hermosa mujer acompañada de una pantera. La desconocida desea ayuda para alcanzar una piedra negra sobre la que está grabada la ley que otorga los mismos derechos para todos los hombres, dominantes o dominados. Los Rhans quieren impedirle proclamar la verdad para que su dictadura se perpetúe. Se enfrentan a los Rhans y les vencen. Llegan a la piedra negra, donde se queda la mujer con la pantera y Haxtur se aleja, saludando a la bella desconocida con un gesto de su mano.

La mujer y la pantera. La belleza espiritual y la física. El amor y la lucha. La inteligencia y la belleza unidas a la fuerza y la astucia. Dualidad de los personajes, como es frecuente en el autor. Es un canto a la mujer libre y bella, capaz de luchar por la Libertad y el Derecho.

Si la Ley está grabada en una piedra es para asegurar su permanencia, su solidez, su inmutabilidad. Es la Ley grabada en la Piedra, símbolo bíblico. La roca se opone victoriosa a los esfuerzos de los enemigos de la Justicia que quieren hacerla desaparecer. La Ley triunfará a pesar de los partisanos de la Intolerancia y la Opresión.

10.- Haxtur llega a un lugar pedregoso donde todo parece inanimado, sin vida, incluso el aire. Apresado por unos licántropos, es conducido a una especie de circo donde tiene que enfrentarse al jefe. Tras la pelea, los licántropos se precipitan sobre su vencido jefe para matarlo a golpes. Haxtur acude en su ayuda, pero el jefe le muerde rabiosamente y se ve obligado a matarlo. Los licántropos, tras la muerte de su jefe, arrojan sus armas al suelo en son de paz.

Haxtur se aleja pensando que quizás había estado ayudando a un tirano, pero, una vez más, no tiene respuesta.

Simbolismo del individuo que sostiene al dictador sin ser consciente de ello. El héroe está en una especie de circo, como siendo un espectáculo ante los demás. Consciente de ello tiene que actuar en armonía con sus creencias y sus nobles ideales para obtener el reconocimiento de los demás que se identifican con él al

luchar por la misma causa. Todo intento de compromiso con el dictador no puede tener éxito y la única solución se revela ser la lucha abierta.

11.- Haxtur llega a un lugar señalado por un burdo poste coronado por un cráneo humano. Es cogido al lazo por un guerrero a caballo quien se burla de él al encontrar a otro guerrero, porque no ha sacado su espada. Obligado, Haxtur pelea. Tras vencer y apoderarse de una cabalgadura, Haxtur se aleja reflexionando sobre la dignidad humana.

Feroz denuncia de la opresión y la violencia ejercida sobre aquellos que no tienen los medios para defenderse. Los violentos y poderosos se burlan de los débiles y sometidos, quienes guardan su dignidad y la tienen en alta estima, a pesar de los esfuerzos de los opresores por ridiculizarles y someterles a la impotencia. La única solución, una vez más, reside en la lucha abierta.

12.- Haxtur cae en una trampa disimulada en el camino por la hojarasca y se encuentra ante un desconocido sentado bajo un dolmen en el centro de un espacio circular. Tocando un tambor, también redondo, hace aparecer un monstruo que no es más que una visión, puesto que la espada de Haxtur no le puede alcanzar. El desconocido le conduce ante un hombre atado a una piedra circular y le ordena matarle. Haxtur escucha la súplica del prisionero y le libera. El hombre se arroja sobre el desconocido. Haxtur coge el tambor que hace bailar las marionetas y lo rompe con su puño. Todo desaparece. Lo que parecía existir era el fruto de ese fetiche simbólico. Haxtur se aleja una vez más, reflexionando en lo que hace que los humanos se maten unos a otros.

La vida, como una trampa disimulada, conduce a Haxtur a través de un pasadizo oscuro hasta un claro circular. El mago le hace luchar contra una visión, una ilusión de los sentidos. Haxtur rehúsa, no quiere hacerse cómplice de sus quimeras. Luego el mago le conduce ante alguien concreto con el objetivo de hacerle aceptar el mal, pero Haxtur, solidario del sufrimiento de los oprimidos, libera al cautivo. No obstante, al deshacer el encanto, hasta lo que parecía concreto desaparece, mostrando la vanidad de las apariencias que nos rodean y nos aprisionan. El muro entre la apariencia y la realidad se va desmoronando a medida que nos acercamos al desenlace de la historia.

Círculo de la Tierra, todo es circular en la historia, como un eterno volver a empezar, como una prisión en la que se da vueltas sin llegar a ninguna parte, siempre volviendo al punto de partida. Así se terminará también el ciclo de Haxtur, como se ve en los dos episodios finales.

13.- Haxtur tiene la impresión de encontrarse en un lugar que le es familiar. Le ataca un hombre que resulta ser él mismo, su doble perfecto. En el diálogo que entablan manifiestan el deseo de conocer la verdad. Dejan sus espadas clavadas en tierra (de la de Haxtur cuelga su collar con la cruz egipcia), y llegan al lugar donde se encuentra la clave de la respuesta que buscan. Los soldados regulares disparan y matan a los guerrilleros. Haxtur, herido de muerte, se desploma.

Nos acercamos al desenlace. Haxtur vuelve a su punto de partida, donde encuentra a su "doble". Imagen de sí mismo, autorreflexión, auto contemplación, dualidad del ser humano, Doctor Jeckyll y Mister Hyde, el Bien y el Mal, la Sombra y la Luz. Pero esta imagen va mucho más lejos. El individuo se encuentra a sí mismo. El artista rechaza el mundo que no acepta porque le oprime, y, entrando en la ficción de sus sueño, se convierte en un hombre libre, viviendo desde entonces una doble vida: mientras el hombre "normal" lucha, sufre y aguanta haciendo frente a la opresión, el hombre "ideal", que en verdad es el auténtico, aunque sea un fruto de la imaginación, se evade, se expresa y vive en el sueño, en el arte, en su mundo creado, idealizado y añorado. En el Paraíso recobrado. Es el tema del doble. Doble que muere cuando muere el original (ambos se encaminan juntos hacia lo ineluctable). Las espadas quedan atrás, clavadas al suelo, como el pasado, como la vida, como las esperanzas, las ilusiones, las aspiraciones, las luchas. Monumento mortuorio en memoria del Amor, la Libertad, la Verdad, la Vida. El autor permanecerá vivo en la obra producida.

Mueren los dos guerrilleros, como muere Haxtur, como muere su Doble, desplomándose al irse escapando la vida, lentamente, inexorablemente.

14.- Haxtur quiere vivir. Los 4 Caballeros del Apocalipsis le contemplan. Haxtur pierde la vida y no ha encontrado la respuesta. Ahora Haxtur está ante la prueba suprema, la Muerte. Si Haxtur ha destrozado ídolos, otros los han reemplazado. Vanidad... todo es vanidad... Haxtur muere y los Caballeros se lanzan al galope para efectuar su tarea, purificar al mundo.

Resuenan en las profundidades de la selva los ecos de la pregunta del principio, la pregunta fundamental por excelencia: "¿Por qué ?", con énfasis, repetida tres veces. Ha terminado la historia. O el sueño. O la visión de un moribundo en los últimos segundos de su vida. Hemos vuelto al principio.

Haxtur nos concierne, a cada uno de nosotros. La historieta manifiesta una forma de pensar. Un Autor se pone las preguntas esenciales del hombre y se eleva al rango de los Artistas al realizar una obra plásticamente bella, de profundo sentido, un poema épico-filosófico de extraordinaria belleza. Un canto a la Libertad, la Vida, el Amor. Protesta y desafío a la Injusticia, la Opresión, la Intolerancia. Se cierra el ciclo con la vuelta al principio.

Víctor de la Fuente, como Haxtur, no tiene la Respuesta. Pero expresa su sentimiento y su indignación haciendo un llamado a la razón y la sabiduría, clamando su protesta.

Encontramos en esta obra la angustia y la amargura del exiliado: proyectado a través de la muerte a un mundo onírico en el que reinan las interrogantes y se cuestionan las constantes del sistema que provoca la alienación del hombre y que se llaman la tiranía, el despotismo, la propaganda, la violencia, la guerra, el crimen, la mentira, la injusticia, la explotación, la esclavitud, la muerte. Haxtur es un viaje iniciático en busca de la libertad, un canto poético a la vida y a las más altas aspiraciones del ser humano en un texto escueto, pero adornado con hermosas imágenes llenas de poesía.

El exiliado es profundamente sensible a todos estos temas que se tocan en la obra que consideramos. Ha sufrido en su carne y en su mente todos los desgarros propios del que es arrancado de raíz de la tierra que le ha producido. Su corazón siempre está dividido, siempre está inquieto, temeroso de lo que le rodea. El bebé que nace es la primera experiencia del exiliado. Luego vienen los desarraigos de la niñez, de la juventud..., de toda la vida con sus constantes cambios: cambio de casa, de pueblo, de ciudad, de región, de país. Los paisajes cambian, los amigos cambian, los amores pasan, las actividades se multiplican, las penas desaparecen, los recuerdos permanecen... y las ilusiones se pierden con el paso del tiempo. Pero el artista tiene una ventaja sobre el sencillo ciudadano. Y es que puede expresarse y logra pasar un mensaje importante: todos podemos expresarnos y tenemos derecho a ello. Cada individuo es libre y puede y debe manifestar, por todos los medios a su alcance, su pensamiento y sus aspiraciones.

Y ahí está también el mensaje de Víctor, mensaje de libertad, de esperanza y, a pesar de la amargura, a pesar de la consciencia de la vanidad de las cosas de la vida, ese mensaje resulta ser un mensaje positivo, una exhortación y ánimo a la libertad de expresión.

Quizás Víctor de la Fuente no sea completamente consciente de todo lo que su obra encierra, aunque tendamos a pensar lo contrario. Ahí está. Una obra de arte que el autor/dibujante ha producido y nos ha dado, para que la hagamos nuestra, para nuestro placer personal y nuestra reflexión. En el año 1971 fue esta obra un verdadero choque, una revolución que algunos no supieron apreciar y otros incluso despreciaron. Pero la mayoría de los amantes de la historieta no se equivocaron. Allí había algo nuevo, algo diferente, algo con sentido. Algo que vale y que permanece.

Haxtur consta de 14 episodios, 2 veces 7, símbolo de perfección. Número apropiado a esta obra, la única que Víctor de la Fuente consiguió acabar. Ninguna de sus otras obras ha conocido el final, todas han quedado inconclusas, como la

vida misma, donde nadie puede llevar a cabo ni una ínfima porción de lo que se propone o de lo que desearía. La propia obra de Víctor es una ilustración de su destino.

HAGGARTH, por ejemplo es una especie de prolongación de Haxtur. Pero el autor no podía resucitar al personaje que había matado y cuya saga constituye una entidad única, completa y perfecta, que no se puede ya tocar.

Con *Haggarth* Víctor ya entró de lleno en la fantasía heroica. De nuevo encontramos aquí el simbolismo de la paz y la guerra, con la muerte del héroe que renace después, encarnándose en un joven leñador, gracias a las artes de una bruja. Haggarth vive así una doble vida en un solo cuerpo, como expresión de la eterna dualidad humana, el bien y el mal, la luz y la oscuridad, el hombre y el artista.

Víctor se explaya en su género preferido, ya que le permite expresarse lo más libremente posible, dando rienda suelta a su fantasía, a su imaginación. Pero, tras haber publicado sólo 2 episodios en Francia, por desacuerdos con el editor, pasó a publicarlo en los Estados Unidos, en la revista *Eerie*. Pero ni ahí se publicó íntegramente, quedando inconclusa, como tantas otras.

Tras haber realizado *Haxtur*, Víctor hizo **MATHAI-DOR**. En esta super-estética muestra de epopeya con mezcla de fantasía heroica en un mundo postatómico, el autor demuestra su profunda preocupación por el porvenir de la humanidad, amenazada de una destrucción nuclear. La sociedad se reforma en grupos tribales que luchan por la supervivencia. La serie tiene conexiones con el *Western*, ya que el personaje viste y va peinado como un indio, armado con arco y flechas y viajando en una canoa india. Es como una premonición de su serie *Amargo*. Le acompaña una pantera negra, escogida sin duda porque ese animal tiene una enfermedad de la piel, como una tara que llevase el exiliado y que le hace diferente, como una marca de extranjero, que no se encuentra "bien en su pellejo" en ninguna parte, aunque goce de fuerza y belleza.

En esta serie vemos una clara influencia, en cuanto a la temática, del escritor francés René Barjavel (*La noche de los tiempos*, 1968) y también del belga Rosny Aîné (*La captura del fuego*, 1911). Tales son, por cierto, los títulos de los dos álbumes publicados en Francia.

La trama es de lo más simple: el fuego de la tribu se apaga al sufrir el ataque de un oso furioso y Mathai-Dor parte en busca del fuego. Para ello debe llegar a la 'Llama de los Lares Sagrados', antes de que lleguen los grandes fríos. Tema con el que se critica la opresión ejercida por la religión y por el que se inquiere sobre el sentido de la vida y la dependencia del hombre con relación al poder.

En camino encuentra a Dago, perteneciente a otra tribu, que se convertirá, junto con la pantera, en su compañero de aventuras. Dago es también un exiliado, por lo que su amistad y unión con Mathai-Dor constituyen el grito de llamada del exiliado a la comprensión y a la solidaridad, lo que se confirmará al final de la historia.

Son 18 cortos episodios de 5 páginas, narrados con brío y llenos de una belleza barroca, decorativa, con una puesta en imágenes de un efecto estético que parece ser la razón principal del autor para efectuar este trabajo. Es sin duda su obra maestra a nivel de dibujo, pues, a pesar de la simpleza de la trama, seguimos el periplo de los personajes con un interés constante, debido al placer visual.

Al final del viaje se les revela el secreto del fuego, una vez que los conocedores del secreto son convencidos de su honradez y buenas motivaciones. Es, al mismo tiempo, un canto a la solidaridad de los hombres frente a las expresiones del Mal.

Muerte de una civilización que se ha suicidado, revancha de la naturaleza que lo invade todo, jungla paradisíaca con animales fieros y monstruosos, como una amenaza constante al individuo purificado por la destrucción de un mundo de maldad. En medio de todo ello, el hombre, el exiliado, luchando por la supervivencia y descrito por el dibujante como un cántico a la Belleza de la creación, a la belleza incomparable del cuerpo humano, armonioso, plantado sobre el suelo con pie firme, moviéndose con actitudes llenas de fuerza y agilidad o nadando con gracia en aguas agitadas por animales amenazantes. Belleza del guerrero indómito y varonil, que no se rendirá nunca, que hará frente a todos los peligros y amenazas con determinación y valor. Como el exiliado que no se rinde y que ha decidido aguantar hasta el fin, afirmar su personalidad y probar su existencia por su obra artística. Es un canto simbólico a una sociedad humana donde reina la hermandad, la sabiduría y la paz. Es, también, un símbolo del retorno al Paraíso.

Esta serie tampoco está acabada, aunque termina con la recuperación del fuego. Sin duda Víctor deseaba prolongar la historia y decirnos más cosas, pero, como Haxtur, no tenemos la respuesta.

Su siguiente realización personal fue un personaje del Oeste americano: *Amargo*. Si Víctor es capaz de dibujar cualquier género, y en todos ellos se luce, el *Western* es su género preferido, después de la fantasía heroica.

1. El exilio | 2. Haxtur | 3. El Oeste | 4. Arte y estilo

[© 2003 **Agustín Riera**, para *Tebeosfera* 030430. Todas las imágenes son © 2003 **De la Fuente** / sus editores]

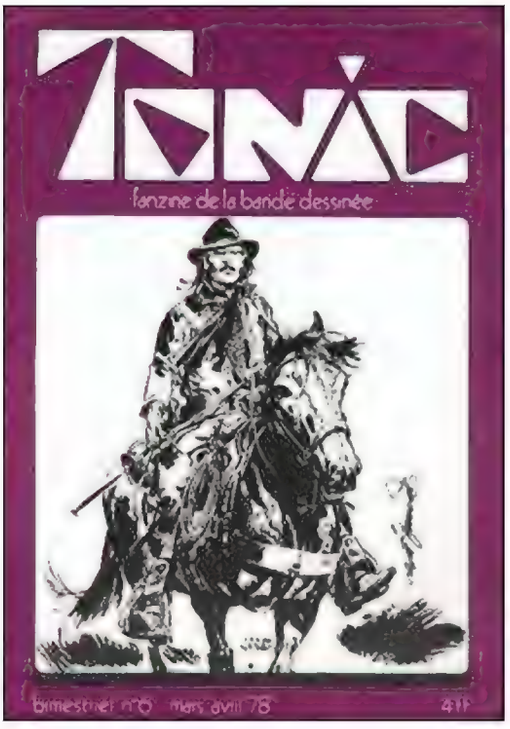
▲

ISSN: 1579-2811

VÍCTOR DE LA FUENTE Y LA TEMÁTICA DEL EXILIO

Con el fin de participar en el libro editado por Félix Velasco *Víctor de la Fuente. Homenaje,* Agustín Riera redactó un largo ensayo sobre la temática del exilio en la obra de De la Fuente. Por presiones de espacio, en aquel libro apareció finalmente un texto mucho más recortado, bajo el título erróneo "Víctor de la Fuente y la temática del estilo".

Aquí se ofrece íntegro tal y como lo concibió Riera, el cual solamente ha sido revisado en busca de erratas o errores flagrantes, que no en su contenido y sus expresiones. Se ha creído de justicia proceder así.



[Cubierta del fanzine galo sobre BD *Tonic*, de marzo / abril de 1978, con una ilustración de **Víctor de la Fuente** ambientada en los universos del *western*]

1. El exilio | 2. Haxtur | 3. El Oeste | 4. Arte y estilo

» VÍCTOR DE LA FUENTE Y EL WESTERN: DEL EXILIO A LA AVENTURA

El Oeste...

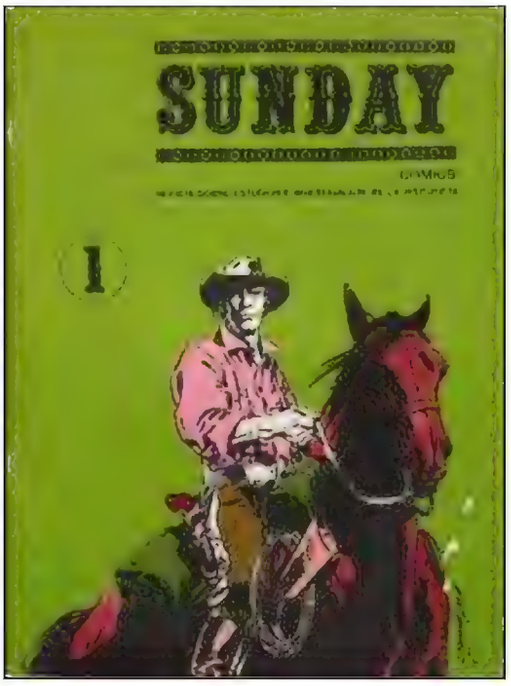
Palabra mágica que despierta en la mente millares de imágenes de grandes espacios, de cabalgadas, de caravanas, de ataques de indios, de duelos entre pistoleros...

¡Cuántos y agradables recuerdos, emociones! Las salas de cine, las novelas, los tebeos... Durante muchos años hemos disfrutado de la magia y la fascinación que el *Western* ha ejercido en nuestra persona, deleitándonos con la aventura y el romance.

Tiene algo el *Western* que lo hace universal.

El *Western* no ha muerto. Continúa vivo mientras los aficionados estén ahí, y son muchos. Pero es verdad que el aficionado no acepta cualquier cosa, no acepta la mala calidad. Conoce sus clásicos y desea calidad en el texto literario, en la película cinematográfica, en el dibujo y en el guión de los tebeos. Y el *Western* continúa vivo también en las mentes populares, puesto que continúan leyéndose las "novelitas del Oeste", incluso El Coyote. Los más literarios continúan disfrutando de la lectura de Jack London, Zane Grey, Louis Lamour, Max Brand, Fenimore Cooper. En cine van reeditándose los grandes clásicos del Oeste en DVD, para disfrute de los incondicionales. En los tebeos españoles tenemos esas obras maestras que son *El Pequeño Luchador* de Manuel Gago, *El Coyote* de Francisco Batet, *Rayo Kit* de Iranzo, *Dan Barry el Terremoto* de José Ortiz, *Apache* de Luis Bermejo, *Mendoza Colt* de Martín Salvador. *El Pequeño Luchador*, en su época mantuvo el interés durante 12 largos años, a pesar de la rapidez de ejecución y de inexactitudes históricas o de detalle. Pero la narrativa de Manuel Gago estaba allí, con personajes e historias de adultos que aun hoy se puede leer con interés para evadirse, soñar e identificarse con los personajes, para pasar un buen rato. Aquella serie cumplía con su objetivo y ahí está, como uno de los grandes clásicos de la historieta española. Un clásico del que muchos guionistas y dibujantes de hoy podrían tomar ejemplo.

Hay que decir que Víctor de la Fuente, exiliado en los años cuarenta, no conoció este clásico ni muchos otros.



Luego vino la decadencia. Y algún sobresalto, como el *Gringo* de Carlos Giménez y... **SUNDAY**, de Víctor Mora y Víctor de la Fuente.

La situación del *Western* cuando comienza a dibujar *Sunday* es interesante, puesto que el dibujante, gran admirador del género, ha seguido siempre su evolución con interés.

Y en primer lugar hay que pensar en el cine, que es una de las mayores influencias ejercidas sobre los dibujantes y guionistas de la historieta. En los años cincuenta hubo abundancia de películas del Oeste en las pantallas con actores como John Wayne, Gary Cooper, Burt Lancaster, Kirk Douglas, James Stewart, Henry Fonda. En los años sesenta, estos actores empiezan a envejecer, la televisión tiene un impacto considerable en las familias y el *Western*, falto de renovación, se encuentra moribundo. *Grupo salvaje*, obra maestra de Sam Pekinpah y del *Western* prueba este hecho al mostrar su visión pesimista del pasado y sombría del porvenir, al evidenciar el fin de una época, al destruir los mitos establecidos y poner en su lugar el realismo desnudo. Es el fin de los sueños, la llegada del progreso, el fin de un mundo. Y llegó el *Western* italiano, contundente y renovador al principio, con un Sergio Leone genial y una nueva visión del género. Víctor recibió todo el impacto del *Western* crepuscular americano y del italiano, lo que se traduce en su obra.

Las obras de Víctor guardan numerosos puntos comunes con el *Western* tradicional y de calidad en los personajes, en la temática y en el tratamiento, pero su deseo es también de renovar el género y producir una obra de calidad. El público, víctima del bombardeo constante de la publicidad sobre los manga, los superhéroes y los juguetitos y figuras vinculadas a unos productos destinados al consumo masivo, no ha sabido apreciar esas obras que van a contrapelo de la moda. En América se han producido algunas obras de calidad, como *Jonah Hex, Scalphunter* o *Bat Lash*, pero todas han terminado por desaparecer. Sólo en Europa se han dado algunas series que han logrado mantenerse a través del tiempo y a pesar de las modas, mostrando que, a pesar de todo, hay un público para el *Western*: *Blueberry* y *McCoy* en Francia, *Tex* y *Ken Parker* en Italia)

Las estructuras narrativas del *Western* son reducidas y se pueden resumir simplemente en cuatro: 1) el tema de la búsqueda (de un tesoro, de una tierra, de un forajido, de un desaparecido); 2) la venganza (quizás el tema más frecuente); 3) la guerra (Norte contra Sur, guerras indias, guerras entre terratenientes, entre vaqueros y ovejeros); 4) el sheriff y el pistolero.

En todas ellas se encuentra casi siempre un denominador común, que es el personaje clave del *Western*: el caballero solitario, viviendo su libertad, a veces huyendo de la Ley, o huyendo de sí mismo, en las inmensidades del paisaje del Nuevo Mundo, aplastado bajo el peso del ardiente sol, perdido entre las desolaciones del desierto, con sus amenazas insidiosas, hostiles, inquietantes. Aún en medio de los otros, en un garito lleno de gente, en una ciudad, en un tren, en un poblado indio, el caballero está solo, se siente solo, incluso preserva su soledad para conservar su libertad, su independencia. O, incluso, para vivir su propio tormento, como complaciéndose en su sino, como desafiando al destino y burlándose de él al aceptarlo. El *Western* es, con mucha frecuencia, uno de los géneros básicos de la temática del exilio. Y en este género, el exiliado busca la aventura como exorcismo a sus males.

Aunque *Sunday* no sea una obra personal del dibujante, ya que el guión es de Víctor Mora, encontramos en esta serie la temática que le preocupa. El coronel Sunday es un antiguo oficial del ejército nordista durante la guerra de Secesión. Al volver a su casa descubre su rancho reducido a cenizas y su esposa muerta, asesinada por los hombres del bandido sudista Quantrill. Traumatizado, con la muerte en el alma, Sunday parte en búsqueda de su hijo, desaparecido en la masacre.

Como en una búsqueda del Santo Grial, Sunday busca a su hijo, lo que le hace recorrer territorios y ayudar de paso a los necesitados, víctimas de las injusticias. Frecuentemente consulta su reloj de bolsillo que lleva una foto de su hijo. Así, Sunday es un exiliado, un desarraigado, en búsqueda de lo que quizás es sólo una quimera, puesto que ignora si su hijo vive o murió. Mirando su reloj, mira pasar el tiempo que le acerca, inexorable, irreversible, hacia sus seres queridos.

Esta obra, de calidad, tiene el mérito de haber puesto de manifiesto la capacidad artística del autor, antes de *Haxtur*.

Después de sus problemas con *Trinca*, y para ganarse la vida, realizó algunas historias de horror erótico, entre las cuales una monumental de 452 páginas, 'Los guantes del horror'. Y también una serie *Western* erótico, **MORTIMER** (12 números, de VI-1973 a V-1974). Con guionista anónimo, la serie sobresalió del montón a causa, claro está, de la calidad del dibujante.

Sin duda el protagonista fue inspirado por el personaje interpretado por Lee Van Cleef en *Per qualche dollaro in più* (1965), el coronel Douglas Mortimer. Esta serie fue prácticamente la última de todo un tropel de personajes inspirados por el *Western* italiano (Ringo, Gringo, Trinità, Desperado).

Elegante y con un fino cigarro entre los labios, jugador de naipes y buen pianista, Mortimer es un Clark Gable cínico y sombrío, del que ha desaparecido la sonrisa. De mirada fría y dura, inquietante, amenazadora, realzada por el hecho de que una de sus pupilas es más clara que la otra, es como un personaje de novela negra, un enviado de la muerte. Parece arrastrar detrás de sí un pasado que le ha matado el alma y cauterizado sus sentimientos y sus principios morales. En el primer episodio vemos que Mortimer tuvo una decepción amorosa que le atormenta desde entonces y de la que nunca curó (cuando tiene relaciones con la hermana de la mujer que ama, es en la otra en la que piensa). Esto le ha hecho cínico con las mujeres y le ha dejado solitario, sin rumbo fijo en la vida, sin ilusión. Es un exiliado de la vida. Nunca conoceremos otros detalles de su pasado, quizás demasiado negro para ser contado a simples mortales y que permanecerá en el rincón oscuro de la mitología tebeística.

Mortimer es un cazador de recompensas que captura o mata a los criminales para ganarse la vida (quizás la impresión que tiene el dibujante de ser obligado a realizar obras por dinero, como un mercenario. Esto es también propio del exiliado que debe trabajar en lo que sea y como sea para sobrevivir.) Mortimer recorre los grandes espacios y pueblos sombríos o grandes haciendas con la perseverancia de un ave de presa, implacable con sus víctimas, desprovisto de sentimientos hacia las mujeres que seduce. Es una máquina de

matar, perfectamente preparado para cualquier eventualidad, una amenaza viviente que respira el aire envenenado de la justicia expeditiva. Ejerce un fuerte atractivo sobre las mujeres que le salen al paso, para las que representa el lado oscuro y tenebroso del amor físico, como la expresión de la desesperación y amargura del personaje. Mortimer ama como mata, fríamente, con eficacia y sin dejarse dominar por los sentimientos que ha aprendido a dominar perfectamente. Sin embargo, sólo mata criminales, nunca inocentes. Quizás espera que una bala le quite de en medio y termine así su calvario interior.

Víctor conoce esa otra obra maestra del *Western* que es *Jonah Hex*, publicado en los EE UU por DC. Mortimer le tiene un cierto parecido, en particular en la mirada, en los ojos, para conseguir un efecto algo similar: hay un contraste entre el ojo derecho que es marrón, y el izquierdo que es de un azulado blanquecino, añadiendo así a la frialdad y a la dureza de la inquietante mirada del pistolero.

En 1975 aparece un nuevo *Western*, esta vez con guión y dibujos del artista: **AMARGO**.

Alto, delgado, curtido por el sol y ostentando un varonil bigote al estilo de Charles Bronson, Amargo es un caballero solitario, presto a ayudar al débil y al oprimido, incluso a los indios.

Aunque solitario, es acompañado de vez en cuando por el viejo Cacto, clásico personaje de simpático cascarrabias basado en aquellos pícaros y vivarachos "abuelos" de los *Western* del cine y de los que hay amplia muestra en la historieta (el famoso Cherry Brandy del *Mani in alto* de Roy d'Ami en Italia; el Jimmy McClure del *Blueberry* de Giraud en Francia; el Joe 'Gruñón' del *Rayo Kit* de Iranzo en España, por ejemplo.)

Amargo fue raptado de niño y criado por los indios apaches. Con ellos aprendió las técnicas de combate, a rastrear pistas y a desarrollar cualidades tales como la bravura, la honradez, la lealtad, la generosidad.

Desgraciadamente, lo efímero de la serie impidió el desarrollo de un personaje prometedor que seguramente habría brillado en el universo del *Western* en la historieta. Sólo se publicaron dos álbumes en Francia:

El baile de los buitres, en el que se relata el ataque de un rancho y el rapto de una niña, tras el asesinato de sus padres, por una partida de apaches bajo el mando de "Manolito". Sigue su rescate por Amargo, Cacto y otro vejete, buscador de oro y amante del whisky, Hank 'Miserias', quienes tienen que enfrentarse a los apaches y a una banda de pistoleros que quieren arrebatarles la niña para cobrar el rescate. Cuando Amargo devuelve la niña a su abuelo rechaza la recompensa, pues la ha rescatado, no por el dinero, sino para evitarle la misma experiencia que él tuvo de niño.

Requiem por un juez, una historia de lucha entre terratenientes por la posesión de unas tierras ricas en agua. Un simpático juez, amante de las cartas y que llega a "desplumar" a Cacto, es el personaje de la historia que conduce al estallido de la crisis aportando pruebas contra el ambicioso Rainwater (¡!). En este episodio aprendemos que Amargo participa en las conversaciones por la paz entre las tribus indias y el ejército, llegando incluso a herir a un oficial fanático que deseaba la guerra.

El personaje es rico e interesante y se inscribe en la larga tradición de los personajes solitarios con un pasado a cuestas que les pesa como una cruz. Si la serie hubiera continuado, sin duda habríamos tenido bellos episodios magistralmente dibujados por un autor en pleno dominio de su arte y que se encuentra en su elemento describiendo los inhóspitos y pedregosos paisajes del desierto, los ranchos con innumerables detalles interiores como muebles y utensilios o una manta artísticamente adornada, que contribuyen a la creación de

un ambiente sabrosamente verídico. Amargo tiene un rostro parecido al de Mortimer, pero mucho menos duro, seguramente basado, además de en el de Charles Bronson, en el de Franco Nero, el actor italiano de belleza inquietante, intérprete de numerosos *Western* italianos, en particular la serie *Django*.

A pesar de su humor, de su amor a la vida y a la justicia, la amargura está ahí, como símbolo de la dualidad del personaje. Es la amargura propia del exiliado. Desarraigado desde su tierna infancia, educado por los apaches, es decir, por los poseedores de una cultura diferente, Amargo ha sabido adaptarse y aprovechar los aspectos positivos de esa cultura suplementaria, como el extranjero se nutre y se enriquece con las aportaciones de la cultura del país que visita. No impide que la experiencia siempre sea dura, que conlleve su dosis de sufrimiento, de frustración, de añoranza, y que deje la marca del sufrimiento en la carne, en el temperamento, en el alma. El exiliado es marcado para siempre, como Amargo en su personalidad, en la expresión de su rostro, en la amargura, en su constante errar.

Por fin, llegaron **LOS GRINGOS**, una excelente serie, póstuma, del gran guionista Charlier. Con buena documentación adquirida en un viaje a México, una historia de la revolución mejicana, Víctor realiza con cariño esta serie, que aparentemente también ha parado, puesto que el último álbum se publicó en 1996.

Los Gringos no es un verdadero *Western*, aunque se le clasifique como tal. Cierto es que tiene muchos elementos del género del Oeste, pero es en realidad un híbrido con componentes policíacos, de espionaje y de simple aventura. La acción se desarrolla en el México de 1912, alegre y ruidosamente desgarrado por la guerra civil. En este marco histórico preciso y detallado, los protagonistas viven unas desenfadadas aventuras exóticas en las que ya intervienen los elementos del progreso que mataron al *Western*: los aviones, los coches, las armas automáticas y las ametralladoras. Se nota en el tratamiento una cierta nostalgia porque el tiempo pasa inexorablemente y ya no volverá.

Los dos simpáticos y nerviosos protagonistas son Pete, un ladrón de bancos del Oeste, y Chett, un aviador acróbata. Perseguido por la policía, Pete se rinde a El Paso con intención de pasar a México, lo que consigue obligando a Chett a llevarle en su avioneta. Allí caen en manos de los mejicanos, quienes les obligan a trabajar para ellos como mercenarios, y, con las sorpresas de los acontecimientos que se suceden a rapidez vertiginosa, pasan de un bando a otro, viviendo la Revolución Mejicana como unos alegres extranjeros llenos de vitalidad, de ganas de vivir, de valentía... y de ganas de llenarse los bolsillos.

Una obra excelente, bien continuada por el guionista Guy Vidal y tratada con un excelente dibujo que nos ha dejado con ganas de que durara mucho más.

---

1. El exilio | 2. Haxtur | 3. El Oeste | 4. Arte y estilo

[© 2003 **Agustín Riera**, para *Tebeosfera* 030430. Todas las imágenes son © 2003 **De la Fuente** / sus editores]

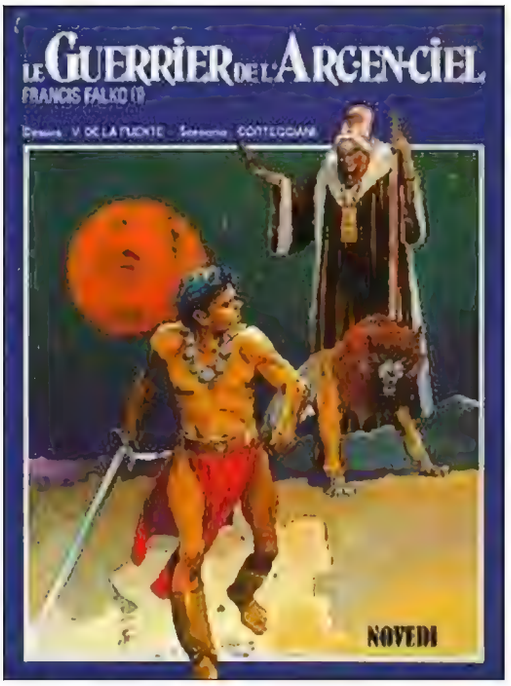
▲

ISSN: 1579-2811

VÍCTOR DE LA FUENTE Y LA TEMÁTICA DEL EXILIO (y 4)

Con el fin de participar en el libro editado por Félix Velasco *Víctor de la Fuente. Homenaje,* Agustín Riera redactó un largo ensayo sobre la temática del exilio en la obra de De la Fuente. Por presiones de espacio, en aquel libro apareció finalmente un texto mucho más recortado, bajo el título erróneo "Víctor de la Fuente y la temática del estilo".

Aquí se ofrece íntegro tal y como lo concibió Riera, el cual solamente ha sido revisado en busca de erratas o errores flagrantes, que no en su contenido y sus expresiones. Se ha creído de justicia proceder así.



[Francis Falko, personaje de **Víctor de la Fuente** en el que vuelve a reflejarse, tanto en ambiente como en el aspecto físico]

1. El exilio | 2. Haxtur | 3. El Oeste | 4. Arte y estilo

» ARTE Y ESTILO

La obra inacabada es un reflejo de la condición del exiliado, siempre con la amenaza de partir, de cambiar, lo que impide edificar algo sólido, estable, definitivo. Es al mismo tiempo el reflejo de la condición misma del ser humano que goza de una vida demasiado efímera y demasiado dura como para llevar a cabo las aspiraciones y deseos del individuo. Víctor parece tener ese sino: no acaba las series, como si su trabajo artístico se compenetrara plenamente con su condición de exiliado.

Tras su periplo por varios países, incluso España, Víctor ha fijado su residencia en Francia. ¿Por cuánto tiempo? Quizás ya le ha alcanzado la edad que le impide moverse y por eso no cambia de residencia. Pero la presencia de Asturias es evidente. Si hay algo a lo que no puede escapar el exiliado es a su lugar de origen, aunque se vaya al fin del mundo. Por eso Asturias está presente en la obra del dibujante.

País montañoso, con fértiles valles, bosques frondosos, tierra surcada por ríos y arroyos, adornada con lagos, con barrancos sin fondo, caminos y senderos tortuosos. Sin la inevitable aportación del progreso y de la industria, sin la invasión de carreteras y calles asfaltadas, de edificios de arquitectura moderna, esta tierra sería un verdadero paraíso. Lo es, de hecho, en muchos de sus lugares de extraordinaria belleza y donde se respira la paz y la tranquilidad, donde parece no haber pasado el tiempo desde hace siglos. Si uno ha nacido en esa tierra no puede menos que llevarla en el alma, como un rasgo más de su personalidad inconfundible, no puede menos que llevarla en un rincón de su corazón para acariciarla con exquisita ternura en lo más profundo de su ser interior.

No sólo el paisaje está en el individuo. También su historia. Cuando se evoca Asturias, enseguida viene a la mente Covadonga y Don Pelayo haciendo frente a los moros e iniciando la Reconquista.

Antiguamente poblado por los astures, tribu celta de guerreros valientes e indómitos, de vida rica y sencilla a la vez, ávidos de libertad, este país, por sus

características geográficas naturales y la independencia de sus habitantes, nunca fue completamente sometido antes de la invasión de los romanos y Asturias fue la última región de España dominada por los invencibles soldados del Imperio. Los godos nunca consiguieron someterlos y es aquí, como dijimos, donde se inició la Reconquista contra los árabes invasores. Estos elementos se encuentran plasmados de diferentes maneras en la obra del exiliado, enamorado de la libertad y llevando en su corazón las características propias de su sangre.

Con unos cuantos trazos, Víctor consigue la perfecta descripción de un ambiente en cada viñeta, provocando en el lector / contemplador la sensación deseada por el autor / dibujante: frío, calor, soledad, bullicio del gentío, suspense, relajamiento, paseo o carrera.

Todos los detalles de la ilustración consiguen su efecto: los pliegues de la ropa, la expresión de un rostro, la posición de la figura humana o animal, en acción o en reposo, plantada firmemente en el suelo o corriendo, galopando, esforzándose, jadeando, la expresión de una mano encendiendo un cigarrillo o adelantando un índice acusador, un puño amenazante, empuñando un arma o encendiendo un cigarrillo, la sombra de un árbol, de una roca, de una silueta, las caricias de la lujuriante vegetación de la selva... Todos estos elementos, y muchos más, dan una tal expresión, un tal calor a la resolución gráfica de una viñeta, que el efecto deseado es seguro.

Las viñetas verticales y alargadas encierran con frecuencia al personaje entre la vegetación, entre las rocas, como si estos elementos fueran a cerrarse sobre el individuo y aprisionarle o aplastarle. El exiliado tiene ese sentimiento de angustia, de opresión de lo que le rodea y que amenaza con ahogarle. En la realidad cotidiana esta sensación viene de la opresión y explotación del individuo por los que ostentan el poder. Y también puede tratarse de objetos banales, como los muros de una habitación o del lugar de trabajo. Pueden ser incluso unos vulgares utensilios de cocina, o simplemente la gente en la calle o en los transportes públicos. En particular existe esta sensación si el exiliado viene de regiones de campo abierto y bellas montañas, como es el caso de Víctor.

Estas amenazas angustiosas son también simbólicas a otro nivel: representan a todos los que tienen y abusan de la autoridad para, con sus edictos y acciones, oprimir y aplastar al individuo que quiere salirse del laberinto de pesadilla en el que se le ha metido y llegar a la amplia y bella llanura de la libertad.

El exiliado artista logra evadirse con su arte.

En una serie como *Los Gringos* es inaudita la cantidad de figuras, de personajes que pueblan las imágenes. Como dice Víctor: «Es un trabajo de enano» ¡Y qué trabajo! Hay que apreciarlo leyendo el álbum con la ayuda de una lupa para apreciar los detalles y no romperse los ojos forzándolos para llegar a ver lo que está representado.

Los caballos parecen estar vivos, como los personajes humanos, parecen moverse bajo nuestra mirada. Todo parece respirar en los dibujos de Víctor, que, a pesar de ser imágenes fijas, parece que todos sus componentes se mueven, respiran y viven. Pocos son los dibujantes que consiguen tal efecto con unos cuantos trazos. Es el dibujo vivo, animado como si estuviéramos ante una pantalla cinematográfica. Nos parece hasta oír los sonidos: el motor de un avión o de un coche, el piafar y galopar de los caballos, los gritos y el murmullo del gentío, la música de las guitarras y las voces de los cantantes mejicanos, el ruido de la máquina del tren, el crepitar de la lluvia, el bramido de la tormenta, las explosiones de la dinamita, los tiros de las pistolas y las escopetas, el tabletear de las ametralladoras. Hasta nos parece oír el silbido del viento entre las montañas o el susurro de la brisa nocturna entre la vegetación, el

deslizarse de una serpiente entre las rocas. Nos parece sentir la sed y el sabor de la tierra en nuestra garganta reseca al atravesar el desierto, cuando el polvo del camino nos molesta en los ojos, deslumbrados ya por el ardiente sol. Sentimos las piedras del camino torturar nuestros cansados pies en una fatigosa marcha de la que depende nuestra vida, o las enormes rocas herirnos al rozar nuestro cuerpo semidesnudo entre agrestes paisajes.

Con unas cuantas líneas, con unas cuantas sombras, con una puesta en escena simple y majestuosa a la vez, con un trazo magistral, Víctor nos describe lo que ve, lo que piensa y lo que siente con una veracidad y un arte envidiable. Lo que dice en una viñeta, un escritor necesitaría varias páginas de apretado texto.

No nos cansamos pues de contemplar sus dibujos. Calor, sentimiento y verdad son las dominantes de toda la obra de Víctor de la Fuente y sabe transmitirlos como muy pocos, para nuestro deleite.

En la obra de arte descubrimos siempre una proyección de imágenes interiores, de pensamientos, de obsesiones secretas que manifiesta el artista y que, a través de un simbolismo personal, llega a describir la realidad de manera crítica. En particular esto es así en tiempos de crisis, no sólo crisis individuales, sino también crisis de sociedad o de civilización. Y nuestra época está en crisis desde los albores del siglo XX, desde la I Guerra mundial, por lo que se produce gran cantidad de expresiones artísticas. El exiliado nos habla de las crisis de la civilización, de la sociedad y de su propia crisis interna. Esto se refleja en su obra de diversas maneras, como hemos explicado. Y no sólo en su obra personal, sino hasta en la obra que realiza en colaboración o por encargo. En ellas también encontrará el medio de introducir algo personal, algo suyo, como claramente se puede ver en *Mortimer*, en *Los Ángeles de Acero* o, sobre todo, en Francis Falko, *El guerrero del Arco Iris*. En ésta última obra, por ejemplo, son numerosísimos los detalles que conciernen personalmente al dibujante: el héroe tiene el rostro de Víctor, y encima va vestido como Haxtur, lo que es una indicación de que el personaje es un doble del artista.

El tema del exilio es universal y por eso nos toca a cada uno de nosotros. Desde la pérdida del Paraíso original, todos somos exiliados. Los americanos, consciente o inconscientemente, es lo que han inmortalizado en su historia y leyenda de la conquista del Oeste, que era como un regreso, un gigantesco éxodo de vuelta al Paraíso representado por las ricas y hermosas tierras vírgenes que les esperaban para que pudieran volver a empezar una vida de verdad.

El emigrante, en particular, huye de su lugar de origen en busca de un paraíso prometido y cae de un infierno en otro, con la consiguiente desilusión y nostalgia. A partir de ahí busca el paraíso al revés, deseando volver a su lugar de origen. La consciencia de esta contradicción y desilusión permanente produce el arte, la filosofía, la religión, la revolución... o la locura.

El exiliado consigue liberarse con su arte para soportar el exilio y nos ayuda a los lectores / contempladores a liberarnos también de nuestros exilios personales.»

París, mayo de 2002

1. El exilio | 2. Haxtur | 3. El Oeste | 4. Arte y estilo

[© 2003 **Agustín Riera**, para *Tebeosfera* 030430. Todas las imágenes son © 2003 **De la Fuente** / sus editores]

▲

VICTOR DE LA FUENTE - HOMENAJE

JAVIER ALCÁZAR

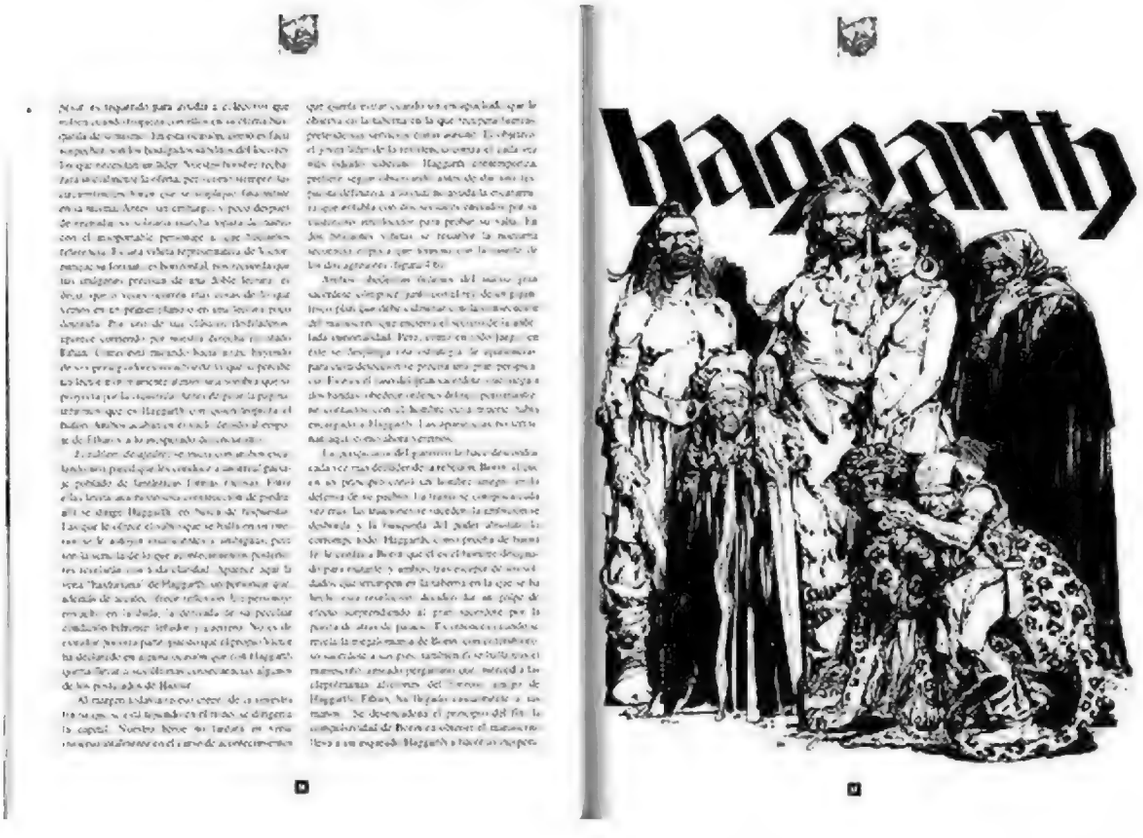
Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 6, 3-VII-2010

Resumen / Abstract:

Notas: Esta reseña fue elaborada en 2005, cuando Tebeosfera experimentó un intermedio y quedó inédita. Hoy se rescata para homenajear la memoria de Víctor de la Fuente tras su fallecimiento. La imagen de la derecha corresponde a la portada del libro reseñado.

Existen figuras capitales dentro del mundo de la historieta, ya sea por sus méritos artísticos, editoriales, o porque han supuesto una ruptura con lo que se venía haciendo hasta ese momento, enriqueciendo de alguna forma este medio de comunicación al que tanto queremos. Paradójicamente, y al igual que en otros terrenos, muchas de estas figuras son olvidadas, o al menos no lo suficientemente recordadas dada su importancia, en favor de los personajes del momento o de la última moda que sacude a la industria. Tal es el caso de Víctor de la Fuente, emblemático autor hispano que a principios de los setenta impresionó a los lectores de las publicaciones en las que colaboraba por su maestría a la hora de plasmar en imágenes sus ideas y por el mismo contenido y atrevimiento de esas ideas.



Páginas 50 y 51 de este libro, con texto de Félix Velasco y una imagen de Víctor de la Fuente.

Algunas de esta figuras están siendo homenajeadas y recordadas de cuando en cuando (pocas de ellas incluso antes de su muerte) y ese es el objetivo de este libro, que de la mano de Recerca Editorial y Almargen Editorial, recientes incorporaciones al mercado del cómic español, y de Félix Velasco, exeditor del fanzine Black & White, pretende, como su propio nombre indica, rendir un merecido homenaje a una de las figuras más destacadas y más olvidadas de la historieta española. Hay que destacar también la colaboración de Paco Nájera, historietista jienense, al que se debe el impulso final que convirtió a la obra en libro y gran parte de las colaboraciones que en él se incluyen.

Estudio irregular en cuanto a su contenido y calidad, el libro se divide en dos partes: la primera, íntegramente realizada por Velasco, en la que se hace un repaso crítico a las obras más importantes del mejor de los hermanos de la Fuente.Y una segunda parte con distintas colaboraciones de críticos e historietistas españoles, ya sea en forma de textos más o menos documentados o de ilustraciones alusorias al personal mundo de de la Fuente. Todo ello aderezado con precisas (y preciosas) ilustraciones, imprescindibles en una obra de este tipo y que permiten al lector comprobar por sí mismo la calidad del trabajo que se comenta.

Si bien queda claramente remarcada la importancia del historietista en la década de los setenta, y su sobras son vastamente expuestas, se echa en falta un artículo aglutinador de la vida y obra del maestro, sirviendo como base el artículo y la bibliografía de Barrero, y siendo también interesantes los escritos de Riera, Tadeo Juan y Arbesú. El resto, quedan en meras salutaciones o recuerdos entrañables de personas que mantuvieron contacto con el artista.

Puede servir este modesto libro como base para un estudio más profundo de la obra de Victor de la Fuente, y, quien sabe, para una posible reedición de sus mejores obras, las cuales serían de gran interés para una o dos generaciones de lectores que no han podido apreciar el arte del maestro.

INDIZACIÓN DEL LIBRO:

Contenido	***Páginas***
Prólogo	3
PRIMERA PARTE. ESTUDIO.	
La sutileza de un estilo único	5-10
Sunday, western interior	11-18
Haxtur, el icono	19-29
Mathai-Dor, en busca del fuego	31-35
Las otras sagas	37-42
Haggarth, la joya maldita	43-56
La narrativa de Víctor de la Fuente	57-60
Unas palabras con el maestro	61-63
Tabla tebeográfica de la obra en viñetas de Víctor de la Fuente, por Manuel Barrero	65-70
SEGUNDA PARTE. COLABORACIONES.	
TEXTOS	
Víctor de la Fuente y la temática del estilo, por Agustín Riera	72-82
Víctor de la Fuente, anónimo poeta peregrino, por Manuel Barrero	83-88
Víctor de la Fuente en Italia, por Fco. Tadeo Juan	89-91
Haxtur... y el cómic volvió a ser adulto, por Faustino R. Arbesú	92-93
Víctr, victoria; siempre. O casi siempre, por Jesús Cuadrado	94- 95
Víctor de la Fuente, el contorno de la perfección, por Joseph María Beá	96-97
Víctor de la Fuente, ese increíble artista, por Carlos Jiménez	98-100
El genio y la rabia, por Grego Lorente	101-102
Querido Víctor..., por Adolfo Usero	103
A Víctor, por Ignacio Parga	104
Sobre Víctor de la Fuente, por Isaac del Rivero	105
Víctor de la Fuente en Chile, por Félix Vega	106
Humildemente, por Joseph Mª Martín Sauri	107
Gracias, compi, por Enrique Ventura	108
Movimiento, por Joseba Acebes	109
Plumas imposibles, por Alfonso Azpiri	110
Homenaje, por Paco Nájera	111
GALERÍA	
Carlos Giménez	114
Alfonso Azpiri	115
Josep Mª Martín Sauri	116
Josep Mª Beá	117
Enrique Ventura	118
Félix Vega	119
Joseba Acebes	120
Ignacio Parga	121

José Fernández	122
Isaac del Rivero	123
Adolfo Usero	124
Sanjulián	125
Paco Nájera	126-127
Víctor de la Fuente	128-129
Agradecimientos y colaboradores	130
Sumario	131

SUNDAY, LA CONSAGRACIÓN DEL WESTERN EN ESPAÑA

SUNDAY, LA CONSAGRACIÓN DEL WESTERN EN ESPAÑA

MANUEL BARRERO

Edición:

SUNDAY (2006, GLENAT), V-2006 p. 3-5
TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 6, V-2006

Resumen / Abstract:

Notas: Prólogo al libro Sunday editado por Glénat en 2006. En la imagen, primera página de este prólogo tal y como apareció editado. Se advierte que la biografía del autor que aparece al final de este documento NO fue utilizada por el editor finalmente y, por lo tanto, es documento inédito que se rescata aquí.

SUNDAY, LA CONSAGRACIÓN DEL *WESTERN* EN ESPAÑA

La obra de Víctor de la Fuente se ha editado de manera dispersa en nuestro país. Doncel, Junior, Riego, Hit Pres y Glénat han publicado algunas de las obras de este autor, y también pudimos acceder a su participación en *Descubrir La Biblia.* Más algunas de sus historietas que se ha publicado seriadas en algunas revistas y otros trabajos que han pasado sin el suficiente relieve editorial. Pero todo ello fue parcial e insuficiente. Insuficiente porque Víctor de la Fuente es uno de los autores españoles más citados por los divulgadores de la historieta, uno de los más admirados por sus compañeros de profesión y uno de los más representativos de lo que significó, en los tiempos de la reivindicación, la maduración de la historieta española.

Con este libro Glénat inicia la *Colección Víctor de la Fuente*, que compilará su obra e inicia este necesario rescate. *Sunday* supone la recuperación de una saga de aventuras de Oeste, escritas en 1969 por Víctor Mora para la agencia de cómics Selecciones Ilustradas, y dibujadas por Víctor de la Fuente, un autor con mucho oficio ya en aquel momento pero con escasa obra publicada en España, a lo largo de 1969, 1970 y hasta 1971. Su naturaleza de trabajo de agencia, pensado para un público no infantil y destinado preferentemente al mercado extranjero explica las gotas de leve erotismo o algunos estallidos violentos que encontramos en sus páginas, todo ello grato al lector europeo pero inadecuado para el niño español según el criterio y los ojos de los censores aún operativos por aquellos años. Recordemos que la obra se gesta en 1969, un tiempo en el que los tebeos españoles sufren una de sus peores crisis, debida a varios factores: la imposición de la televisión, la invasión de traducciones de comic books a través de empresas latinoamericanas, y la consideración de producto infantilizado con que la cultura oficial había etiquetado a los tebeos. *Sunday,* por su formulación y cualidades gráfico narrativas, significó un punto de inflexión en el modo de hacer historieta *en* España, aunque no fuera *para* España pues aquí no se comenzó a publicar hasta 1976 y, entonces, más por el apremio de teóricos entusiastas que por el interés de los editores comerciales.

MORA Y LA MADUREZ DEL WESTERN.

Los autores de *Sunday* se plantearon una obra alejada del relato del Oeste tradicional. Las aventuras de Sunday se desarrollan a partir de final de la guerra civil estadounidense. El conflicto entre los habitantes de los once estados confederados del Sur y los Estados Unidos de América, al Norte, transcurrió entre 1861 y 1865. La inmediata posguerra supuso una paz difícil y llena de tensiones. Las gentes del Sur, escenario preferente de las aventuras de Sunday, reactivaron penosamente un sistema económico basado en la agricultura que hasta hacía poco se sostenía con el trabajo de casi cuatro millones de esclavos negros, ahora libres. De otro lado, el avance militar del Norte había seguido la estrategia de la devastación de todo lo que fuese útil a los sudistas: viviendas, cosechas, puentes, trenes... todo. De modo que el contexto inmediato a la pacificación fue, muchas veces, un clima de resentimiento, en el que los hombres blancos ejercieron la violencia en su deseo de recuperar el gobierno de los estados del Sur.

La colonización de la región más occidental de Estados Unidos fue uno de los catalizadores de la nueva nación. A partir de 1865, mientras Minnesotta y Dakota se llenaban de inmigrantes europeos, Texas se plagó de ganado que era conducido por vaqueros contratados. Los relatos sobre la vida y las "hazañas" de algunos de estos vaqueros, transmitidos de boca en boca y a la luz del fuego, irían dando forma progresivamente a la figura romántica por excelencia de la cultura estadounidense. En realidad, la mayoría de aquellos jinetes fueron ex soldados del Norte o ex esclavos del Sur y algunos pobres emigrantes europeos que acabaron dando tumbos por el Oeste. Gentes de manso vivir que la literatura popular y el cine acabarían convirtiendo en violentos y fríos pistoleros, como consecuencia de mezclar sus acciones con las de algunos hombres desesperados que vivieron y murieron con las armas en la mano, enfrentados a los *sheriffs* de algunos condados y a los *rangers* de Texas, el cuerpo policial implicado en la pacificación de la frontera con México.

Los autores de *Sunday* sabían bien que aquel breve período de la historia de Estados Unidos pasó de ser un escenario real a considerarse un espacio mítico. El Oeste de las novelas, el cine o los tebeos procedía de un volcado de hechos y elementos exagerados, invenciones, tópicos y anacronismos de los siglos XIX y XX. Por lo tanto, hicieron de *Sunday* una ficción para el entretenimiento antes que una revisión histórica de aquel periodo, aunque sí desearon conferirle algo de madurez a los trillados cómics de vaqueros. No viene al caso, por ello, el insistir en deslices con las fechas o en el uso inapropiado de algunas armas o atavíos aquí, en los que algunos teóricos han querido centrar su atención. Lo que interesa en *Sunday*, fundamentalmente, es el carácter crepuscular del relato y la significación del personaje.

Queda claro en el primer episodio de la serie, cuyo título es una declaración de identidad, "Mi nombre es Sunday", que el personaje protagonista no es el típico pistolero de fuerte carácter. Reparará el lector en que al protagonista, ex militar en los ejércitos del Norte, no se le ve el rostro hasta la página nueve. De hecho, es confundido con otro hombre y, por esa razón, fusilado. Hasta que no es rescatado/resucitado carece de cara o, mejor, de la máscara habitual del actor de las historietas. Queda patente que no es un personaje poderoso que busque capturar la pronta atención del lector. Carece de distintivos y, salvo por la cicatriz que cruza su frente, a veces parece que el dibujante descuidara su descripción.

No parece tener Sunday relación con las creaciones previas de Mora (si acaso, con el Justiciero Errante publicado en *Bisonte Gráfico*), pero sí se corresponde con el común de los protagonistas de sus guiones, que suelen ser tipos de estatura moral elevada, vagabundos en pos de un objetivo indefinido (la justicia, la aventura) y que, en ese constante viajar, visitan escenarios variopintos. Acostumbrado a la aventura, al relato detectivesco o a la saga espacial, todo ello dirigido a un público juvenil, Mora planeó servirse ahora del género Oeste, para él poco hollado, y así cambiar de registro e iniciar una trayectoria paralela como guionista de historietas dirigidas a un público más maduro.

Para Sunday eligió un nombre paradójicamente optimista aplicado a un personaje en principio gris (Sunday es domingo en inglés, pero también día soleado). Como El Capitán Trueno o Delta 99, Sunday puede interpretarse como un héroe homérico –-en función de que protagoniza una búsqueda-- que acaba actuando

como testigo y eventual juez de situaciones que lo requieren en contextos insólitos. No debe extrañar al lector la cita a Homero. El mismo Anthony Mann reconocía que la estructura del *western*, como narración cinematográfica, se acercaba a la de la tragedia griega. Los cómics no iban a ser menos. Y la propuesta era ideal para poder conducir al personaje ante cualquier situación e hilar de este modo una saga duradera.

En el ámbito del análisis de contenidos algunos podrían interpretar el distanciamiento de Sunday del héroe tradicional del Oeste como un deseo de sus autores de plasmar la consternación producto del exilio (De la Fuente acababa de llegar del extranjero, Mora había vivido en Francia largas temporadas en su infancia y también posteriormente, a causa del devenir de la política española) pero esto podría resultar exagerado. Tampoco queda claro que el personaje sea un idealista. Por lo que resulta forzado realizar lecturas politizadas de la serie *Sunday*, salvo por alguna analogía y por la escenificación de la revuelta del noveno episodio, "Una historia del ferrocarril". Antes que un héroe reivindicativo, Sunday es más bien un desposeído, ni siquiera un antihéroe. Es un desheredado de poder, ya que ganó la guerra pero su estrella de coronel de poco le sirve. Además, es viudo y ha perdido a su hijo. Le queda el exilio, sí, pero hacia la soledad y la desesperanza.

Se ha querido ver aquí un reflejo del protagonista definido en el subgénero del *western* crepuscular, el del cine de Sam Pekimpah o el del excesivo Sergio Leone. Este tipo de cine llegaba a España en los tiempos en que nació Sunday, pero este personaje no alcanza tal grado de cinismo. En *Sunday* son más claros los paralelismos con los personajes con principios del cine de Budd Boetticher, por ejemplo. O los de Howard Hawks, en cuyos filmes se exaltaba el valor de la lealtad masculina para dominar los sentimientos de caos (sus héroes solían ser solitarios y moralmente confusos también).

Sí, el personaje Sunday queda más cerca del idealista que del cínico. Actitud comprensible en el contexto de la España que atravesaba cambios profundos, los cuales también se operaban entre la juventud que se aproximaba a la historieta. Por entonces estaba floreciendo un público lector que ya no buscaba tanto al héroe monolítico y lampiño como al personaje sumido en la desorientación pero con conciencia. Esto no debe dar a entender que Sunday fue construido como herramienta de velada denuncia del régimen dictatorial de Franco. En sus páginas hallamos la crítica al caciquismo, a los manejos del poder político, a la irracionalidad militar, a los juicios sumarísimos, a la justicia inoperante, a la explotación obrera... pero la mayoría de estos argumentos eran característicos del ámbito genérico del *western* y se correspondían con las inquietudes que Víctor Mora ya había mostrado antes en otras de sus series. Si bien no podemos obviar que Sunday, a la par que De la Fuente, regresaba a una tierra baldía tras la guerra...

DE LA FUENTE Y EL ARRANQUE DEL MAESTRO

Víctor de la Fuente abordó la realización de *Sunday* con más experiencia en el *western* que Mora. Entre 1948 y 1957, cuando trabajaba para el sello Zig Zag chileno como director de *El Peneca,* creó los personajes Poney Durango y Lacy, ambientados en el Oeste. Víctor ha reconocido que por entonces le influyeron poderosamente las historietas de vaqueros de Salinas y Del Castillo. Cuando regresó a España para, desde allí, dibujar historietas dirigidas al sello británico Fleetway, algunas fueron también de *western,* como las del indio Blackbow the Cheyenne destinadas a la revista *Eagle.* Ya por entonces, De la Fuente despertaba la admiración de sus compañeros de profesión. Su dominio de la anatomía, del movimiento de personajes, de la ambientación y del uso de la luz era incontestable. En la documentación y el detalle, De la Fuente había bebido de Foster; en la modulación de su línea aprendió lo que pudo de Raymond, Blasco, Freixas y Teodoro Delgado; Laffond le dio alas y, luego, en Chile, pudo fijarse en los vaqueros de expresivas manos nudosas que dibujaba el argentino Daniel Haupt. Ya en Fleetway, De la Fuente ha reconocido como su máximo influjo al dinámico Gino D'Antonio.

No fue hasta la realización de *Sunday* que el autor definió por completo su estilo propio. Como en las editoriales Fleetway y DC Thompson nunca le permitían firmar sus trabajos, se esforzó sobre este *western* porque era una obra con identidad creativa. Lamentablemente el reconocimiento le llegaría tarde en España. *Sunday* se distribuyó, desde 1970, antes por Francia en *France Soir*, en la revista *Pistes Sauvages* y en la editorial Dargaud en álbum, en Portugal en *Jaguar* y también en *Moderna*, en Argentina en *El Tony*, y en el Reino Unido y los países escandinavos. Pasada media docena de años, la obra fue presentada a los lectores españoles en la revista teórica homónima de Mariano Ayuso. Pese a ello, *Sunday* debe tenerse como su primera obra de madurez profesional, la consagración de un historietista mayúsculo que despegaría luego con fuerza en trabajos inolvidables como *Haxtur, Mathai-Dor, Haggarth* o en su propio *western, Amargo.*

En *Sunday,* en efecto, ya vemos al De la Fuente documentadísimo y metódico. Es verdad que experimenta: con composiciones arriesgadas, colages, manchas y tramas, fotografía y montajes en paralelo y analíticos, pendientes del *raccord* y con puntos de vista subjetivos. Aparte de todo ello, en *Sunday* ya es patente su dominio del espacio y el tiempo mediante la narratividad, la perfecta descripción de los personajes y la acción incesante. El autor utiliza viñetas apaisadas y verticales para dominar el ritmo de la lectura y baraja el juego de planos con acierto, mejorando con ello el guión original. Donde se revela como maestro es en la construcción de ambientes, lo cual debe evaluarse teniendo presente el esforzado estudio previo de los escenarios, en los que luego mueve a sus personajes con un pulso narrativo muy estudiado. Quizá su característica estilística más digna de subrayado, finalmente, sea el uso narrativo de la luz. Tal y como lo es la anatomía o el movimiento, en general el trabajo de De la Fuente con las luces es modélico. Los violentos contrastes retienen la atención del lector y los personajes –-así como los caballos, ¿quién dibuja los caballos como De la Fuente?-– se benefician ampliamente de la calibrada iluminación que usa.

Aún lejos de sus excelencias gráficas, Víctor de la Fuente vuelca en las historietas aquí recogidas del ex coronel Sunday lo mejor de su experiencia como artesano de la historieta de encargo y comienza a aportar pinceladas de su poderoso estilo propio: el rápido juego de planos, los encuadres equilibrados, la increíble profundidad de campo, los silencios y los espacios en blanco. Su hermano Ramón prosiguió dibujando al personaje, ampliando la saga más allá de esta docena de aventuras, pero con un planteamiento gráfico muy distinto. Queda *Sunday* como ejemplo de una historieta que ya no es neutral ni infantilizada (aunque sí todavía algo ingenua), que es testigo de cargo en el yerto panorama industrial de los tebeos españoles que entonces reverdecía, y que supuso el anticipo de creaciones más comprometidas y renovadoras. Y el despegue de un Víctor de la Fuente pletórico.

Biografía de Víctor de la Fuente (texto que quedó inédito en la edición de Glénat)

Víctor de la Fuente (Ardisana de Llanes, 1927), se quedó prendado en su infancia de tebeos como *Mickey* y *El Aventurero* y quiso ser ilustrador y dibujante. Se puso manos a la obra temprano, con 17 años, al ingresar en el estudio de dibujantes gestionado por Adolfo López Rubio. El joven Víctor aprendió allí los primeros trucos la lado de Laffond, Muro, Perellón, Jano y otros y comenzó a publicar en tebeos como *Diamante Negro, Maravillas, ¡Zas!, Chicos, Flechas y Pelayos*.

A mediados de los años 1940, la dura posguerra empujó a De la Fuente a emigrar. Tras pasar por Cuba y Argentina, se instaló en Chile. Desde 1945, en la capital chilena trabajó para el sello Zig Zag, fundamentalmente en publicidad. Siguió leyendo historietas y dibujándolas, sobre todo pendiente del gran José Luis Salinas, una de sus mayores influencias, junto con los *westerns* del chileno Arturo Pérez del Castillo. Entre 1948 y 1957 De la Fuente trabajó como coordinador editorial de la revista *El Peneca*, para la cual dibujó una adaptación de *El libro de la selva* y cubiertas.

Como dibujante de cómics se estrenó en los EE UU y en el Reino Unido, entre 1958 y 1962. Para el sello Dell, en el primer caso, y para Westworld en el segundo, en la serie *Tarzan Adventures*. La presencia del asturiano en cómics británicos se produjo tras su regreso a España, en 1959. Se integró en el equipo de dibujantes de la agencia Selecciones y desde 1961 comenzó a elaborar páginas de historietas bélicas y de otros géneros para el mercado británico. Durante siete años apareció su obra en publicaciones de Fleetway y DC Thompson, casi 5.000 páginas destinadas a series como "Jo y Seraphin", "Leatherneck", "Blackbow the Cheyenne", "Trelawney Sgt.", y tebeos como *War at Sea, War Picture, Battle, Commando, Eagle* y *Lion*.

En 1967, De la Fuente decidió dejar el trabajo esclavo y anónimo de Fleetway para buscar su identidad como autor en el mercado español. Inauguró esta nueva ilusión con el proyecto de S.I. titulado *Sunday*, desarrollado junto a Víctor Mora. También quiso iniciar una carrera como autor completo y, desde 1969, fue esbozando las aventuras de un héroe de fantasía heroica llamado *Haxtur*. Aquella obra dividiría la opinión de la crítica, y hubo quienes vieron en ella claros mensajes alegóricos contra la dictadura franquista. Lo que era innegable es que De la Fuente abordó su realización con un despliegue técnico asombroso en su día.

Su siguiente creación, *Mathai-Dor*, también de espada y brujería, comenzó a ser publicada en *Trinca* en 1972, pero la detuvo por disensiones con los editores de la revista. Su falta de control sobre los derechos de autor y el deseo de desarrollarse profesionalmente en mercados más seguros y respetuosos, le empujó a emigrar. Realizó, para Italia, historietas de terror, históricas y del oeste de tono picante destinadas a tebeos populares del sello Ediperiodici, como *Superterror* o *Isabella.* Su mejor creación para aquel mercado sería *Mortimer*, un western cínico y violento en el que colaboró a partir de 1973. A raíz de aquel trabajo obtuvo De la Fuente un premio en un festival de Génova en 1973. Este reconocimiento lo sumó al logrado en la Eurocon de Trieste en 1972, por *Haxtur*, y al Yellow Kid recogido en Lucca en 1980

Afincado definitivamente en París en 1974, desarrolló su propio western, *Amargo*. Mas, disconforme con la gestión editorial de su primer editor, Hachette, prefirió sumarse a los autores que se agruparon para la glosa en cómics *Historie de France en Bande Desinée* a cargo de Larousse. En esta misma línea, Víctor dibujó el álbum *Charles de Gaulle*, en 1977. El Oeste le reclamó de nuevo aquel año, e inició entonces *Les Gringos* con J.M. Charlier, episodios ambientados en la Revolución Mexicana con cierto tono picaresco que serían publicados a partir de 1979. Lamentablemente, el guionista falleció y el proyecto pasó de mano en mano (Dargaud, Novédi, Alpen) hasta que Guy Vidal tomó el relevo trazando una línea de guiones menos épicos.

De la Fuente abordó paralelamente la que sería considerada una de sus obras maestras, la saga de fantasía heroica Haggarth. La obra comenzó en *(À Suivre)*, en 1978, y terminó en las páginas del tebeo español *1984* (en 1982). En el alborear de la década de los ochenta, Víctor pudo ver publicada en España la serie protagonizada por *Sunday* en la revista *Saloon* (Hitpress), vio reconocido su talento en uno de los libros de Toutain *Cuando el comic es arte*, y abordó otros trabajos. Pero el encargo que por entonces ocupó casi todo su tiempo fue *Decouvrir la Bible.*

El asturiano recaló en Dargaud en 1983 para afrontar un nuevo reto: Les anges d'acier, un tebeo de aviadores escrito por Víctor Mora y ambientado en los años 30 con el que De la Fuente alcanzó una de sus cimas creativas. Con el mismo guionista hizo la serie medieval *Coeur de fer* (1985) y la de espionaje *La Sibérienne*, que apareció en la revista *L'Echo des Savanes* en 1986. El resto de su producción francesa de esta época no es

conocida en España salvo por su participación en el libro *A l'aube de la liberté*, que tradujo aquí Ikusager. Agotando la década de los ochenta, De la Fuente retomó *Les Gringos*, dibujó la saga de *Francis Falko* para Novédi, trabajó en historietas de corte religioso y en varias biografías para la colección *Les origines*. También desarrolló otros trabajos para Humanoides Asociados (*Transports fripons*), para la revista juvenil *Okapi*, y para Année Maupassant (*La tour des grands*).

En los primeros años noventa recibió el autor asturiano una propuesta de los EE UU para dibujar las tiras periódicas de *Star Wars* junto a Cam Kennedy, y otra proveniente del agente de George Lucas para dibujar las aventuras de Indiana Jones. No aceptó. Prefirió cambiar de registro para volver al Oeste. Y por la puerta grande, pues se trataba de trabajar con el personaje Tex, labor que desempeñó entre los años 1990 y 2000. Al mismo tiempo, el guionista-estrella Alejandro Jodorowsky le convenció para dibujar su próximo proyecto: *Aliot*, una historia ambientada en Brasil que versaba sobre el sida.

Lo último producido por De la Fuente ha sido la saga junto a Patrick Cothias *Les fils de la vierge*, que ha traducido en España Glénat. Mientras trabajaba en ello, ha continuado dibujando a Tex y algunas historietas cortas aparecidas en *Spirou*. Aunque veterano, Víctor De la Fuente sigue manteniendo el pulso firme del narrador experimentado. No ha perdido nervio su capacidad para dotar de dinamismo a sus personajes y para componer con equilibrio sus viñetas (de ahí los premios otorgados en los últimos años en Oviedo, en Angulema y en Barcelona). Todo en su producción es energía, espontaneidad, firmeza y mucho ha influido su trabajo a otros autores. Así lo reconocieron al menos Al Williamson, Richard Corben, Walter Simonson, Cam Kennedy, Renzo Calegari, y tantos autores españoles...

SUNDAY: DOBLE VICTORIA
FELIX VELASCO

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 6, 12-VII-2010

Reseña:

SUNDAY (2006, GLENAT)

Resumen / Abstract:

Notas: Reseña escrita por su autor al poco de aparecer en España el libro Sunday, de Glénat, pero que quedó inédita en su día. Se rescata en Tebeosfera con motivo de la muerte de Víctor de la Fuente. La imagen de la derecha es la primera página de la serie Sunday.

SUNDAY: DOBLE VICTORIA

Me aventuro a afirmar que 2006 puede ser considerado el año de los dos Víctor del cómic español: Mora y De la Fuente. Del primero huelga todo comentario sobre el medio siglo del personaje más emblemático de los tebeos, el Capitán Trueno, cuya efeméride acaeció el 14 de mayo de 2006. Y en relación con el segundo, uno quiere creer y confirma que la justicia es lenta pero es justicia cuando comprueba que al más grande dibujante de este país le conceden, al fin, el Gran Premio del Salò del Cómic de Barcelona en este año de gracia.

Doble odisea.

Por un lado, el periplo de *Sunday* es el de un hombre en busca de su hogar. No del hogar físico, que ése sí lo alcanza terminada la guerra, sólo para comprobar que su hacienda ha sido destruida y su mujer asesinada, sino del espiritual: el hogar es para él la localización de su hijo, desaparecido tras la razzia de unos guerrilleros sudistas. Muerta su Penélope, nada más le queda la quimera de encontrar a su Telémaco, eje de toda la historia, de la que los doce primeros episodios, de veinticuatro páginas cada uno, llevan la factura De la Fuente.

La otra odisea es la editorial, la de la publicación de la serie. La andadura de la misma, 37 años después de su creación, no ha podido ser más accidentada en el país del que son originarios sus dos autores. Creada para ser distribuida vía agencia en el extranjero, para Víctor de la Fuente suponía la posibilidad de acreditar su obra después de muchos años, y tanto es así que la primera idea, una historieta de ciencia ficción, fue desechada porque al dibujante no le apetecía. Se siente más a gusto en el *western*, que no era la primera vez que abordaba, pero sí con un bagaje a sus espaldas que le conduciría a una carrera fulgurante como autor. No fue hasta 1976, ya en la democracia, cuando apareció en España gracias a Mariano Ayuso, como

mascarón de proa de su también legendaria revista de estudio del mismo nombre, *SUNDAY COMICS*, donde se publicaron sus tres primeras aventuras en los números 1, 2 y 6, la segunda con el título cambiado. Para seguir el desarrollo de la serie hubo que esperar a la década de los años ochenta, cuando la revista del Oeste *SALOON*, de Hitpress, reeditó los tres episodios citados y continuó hasta alcanzar el noveno, culminando la publicación de *Sunday* momentáneamente con el volumen de Toutain dedicado a Víctor de la Fuente de la serie de libros *Cuando el comic es arte*, que incluyó el último episodio. La única posibilidad para el lector español de conocer las dos aventuras inéditas, la décima y la undécima, dependían del azar de conseguir la revista argentina *El Tony*, de Editorial Columba. Hemos tenido que esperar prácticamente un cuarto de siglo para gozar de la serie en su totalidad, publicada en nuestro país de la mano de Glénat, aun así con objeciones, como luego veremos.

Las ediciones de Sunday en España.

Con dos autores en plena madurez se espera un acercamiento diferente al género, y eso se verifica desde el planteamiento de la serie, más bien poco épico, y desde el trabajo previo de documentación del dibujante. La estética de la serie, especialmente la indumentaria, revela un tratamiento más verosímil del *western* de lo que estamos acostumbrados. Los personajes visten con frecuencia gabardinas, y no sólo se calan el *Stetson* de rigor, sino otros sombreros menos habituales en la ficción, más ajustados a la realidad, como luego veremos en el *Ken Parker* de Berardi y Milazzo. Esta sobriedad se trunca en los atuendos de los personajes femeninos, jóvenes e infantiles, que en su mayoría muestran un aspecto, especialmente en su peinado, más propio de los años sesenta del siglo XX, cuando fue realizada la saga, que de la década de los sesenta de un siglo antes, años en los que transcurre la acción. De forma coherente con lo anterior, se destila un suave erotismo intermitentemente, algo que nos remite a la puesta en escena del *western* fílmico del momento, con lo que la obra queda, en el terreno de la representación gráfica de una época, en un lugar intermedio entre la realidad histórica y la imagen comercial de la mayoría de obras ambientadas en el Oeste, tanto en el celuloide como en el papel.

SÍ, SUNDAY OÍA... Y ESTA VOZ DE MUJER, OBSESIONÁNDOLE EN SUS ÚLTIMOS RECUERDOS, LE RECORDABA QUE ESTABA A PUNTO DE MORIR EN LUGAR DE OTRO... ¡DE PRONTO TODO SE OSCURECIÓ!... ¿HASTA NUNCA?..
SEÑORA DANNAKER
DANNAKER
MISTER DANNAKER
¡NO!... ¡FUE UNA LARGA NOCHE!... PERO, FINALMENTE...
¡SEÑOR DANNAKER!... USTED... ¿USTED SE HA LEVANTADO?
¡TIENE MUCHA SUERTE! CUATRO BALAS EN LA PIEL... ¡Y NINGUNA EN UN PUNTO VITAL!...
27

Plancha del primer episodio.

Y no es ajeno a lo anterior el hecho de comprobar que la serie, creada en una fecha tan lejana como 1969, conserve un gran vigor gráfico y cierto brío narrativo, y lo único que ha envejecido es otra herencia de los sesenta: esas composiciones de viñetas grandes con imágenes yuxtapuestas, a base de rostros fotográficos y efectos *a lo Maroto* que muestran a un autor en su primera obra personal pero que todavía no ha logrado la depuración de su poderoso trazo que alcanzará en muy poco tiempo en *Haxtur*.

Argumentalmente, la serie presenta unas constantes, además de la búsqueda del hijo perdido, *leitmotiv* de la obra: el talante del coronel Sunday, un hombre que no busca los problemas pero tampoco los elude, que detesta la violencia pero es el más rápido en desenfundar (eso sí, con la intención de herir solamente, rasgo típico en Mora), las apariencias que engañan (la típica mujer candidata a víctima inocente que resulta una víbora de cuidado, el respetable hacendado que recurre a los bajos fondos o con pasado a ocultar), la capacidad del protagonista para hacer desistir a los "malos" de sus aviesas intenciones mediante la razón, el hecho de ser confundido con otra persona en los lugares por los que pasa, con lo que se ve abocado a desfacer entuertos contra su voluntad, etc.

Narrativamente, el estilo literario del guionista pesa en el ritmo del relato, pero la capacidad del dibujante nos brinda brillantes escenas de dinamismo cinematográfico (sin caer nunca en un estilo deudor del séptimo arte) y alguna secuencia muda de gran expresividad. Lo mejor que nos ofrece Víctor Mora es, además de la chispa de sus diálogos, el desenvolvimiento de algunos argumentos y la originalidad de otros, como "La noche del tribunal", aunque "Una historia del ferrocarril" es considerada por la crítica como la mejor de la serie. Personalmente, uno se inclina por "El ángel del Mohave" como la más convincente de las historias, por la sorpresa que muestra en su desarrollo y su agridulce final. Y de las dos historietas que permanecían inéditas en España, "Los acres de la discordia" presenta un bien tramado guión, y "La noche de Apache Wells", uno de los momentos gráficos más agradecidos por la capacidad de De la Fuente para dibujar roquedos y apaches. Otras historias destacables serían "Un hombre muere por nada" y "El diablo de los mil incendios", la despedida de Víctor, que en esa viñeta final parece retratarse él mismo en el rostro de un Sunday más maduro que el que, en general, aparece a lo largo de la docena de episodios que componen el corpus principal de este personaje.

PERO HANSON GODWIN YA SÓLO OYE UNA VOZ... ¡LA CREPITANTE VOZ DE SU AMIGO EL FUEGO!
¡HA SIDO UNA COMIDA EXCELENTE, SEÑORA SLATER... ¡PERO YA NO PUEDO MÁS!
¡CLARO QUE SÍ! ¡SE VA A COMER OTRO PEDAZO DE PASTEL DE MANZANA!
LE ACONSEJO QUE COMA SIN RESISTIRSELE, SHERIFF... ¡A MENOS QUE QUIERA PERDER SU VOTO Y EL DE TODAS SUS AMIGAS!
...Y EL SHERIFF CREE QUE, FUE PARA HACER FRENTE A ESAS DIFICULTADES FINANCIERAS QUE NADIE SOSPECHABA, POR LO QUE SU TÍO TUVO LA MALA IDEA DE PLANEAR ESOS ROBOS...
ES TERRIBLE... SIEMPRE FUE UN HOMBRE BRUTAL Y MEZQUINO, PERO... ¡PERO JAMÁS HUBIERA CREÍDO UNA COSA ASÍ!
¿Y AQUEL HOMBRE...? ME HABLÓ DE UNA FORMA TAN SUAVE... ¡COMO A UNA NIÑA...! ME TOMÓ EN BRAZOS TAN TIERNAMENTE PARA SACARME DE AQUELLA HOGUERA. ¿QUIÉN ERA...? ¿QUÉ HACÍA ALLÍ? ¿QUÉ RELACIONES LE UNÍAN A MI TÍO...? ERA UN HOMBRE BUENO, SIN DUDA. ERA FUERTE... IMAGINO QUE DEBIÓ SER GUAPO, ARROGANTE
¡JAMÁS SABREMOS QUIÉN FUE EXACTAMENTE... AUNQUE PODEMOS IMAGINARLO... PERO ERA, DESDE LUEGO, COMO USTED DICE, CARESS, CUANDO VEÍA EN SUS SUEÑOS A UN HOMBRE BUENO, FUERTE, GUAPO Y ARROGANTE... UN POCO TRISTE... Y MUY DESGRACIADO... ¡PIENSE QUE LO ESTÁ VIENDO A ÉL!

Plancha final de "El diablo de los mil incendios"

¿Llegada a Ítaca?

Dejo para el final el comentario sobre la edición de Glénat. La obra se ha publicado finalmente cuando Víctor de la Fuente ha dado su beneplácito y con una estrecha vinculación a las pautas dadas por el dibujante. Por eso deja un poco frío nada más empezar el tamaño de la misma, menor que el formato álbum que esperábamos, aunque comprensible en la intención de Glénat de aprovechar el tirón que está teniendo en sectores del público que frecuenta librerías generalistas la moda de las obras extensas en formato libro como el *Maus* de Spiegelman y el *Persépolis* de Satrapi. El orden cronológico no es el de anteriores ediciones y se ha establecido siguiendo las indicaciones de De la Fuente, aunque si nos fijamos en la esquina inferior derecha de la página veremos dos cifras separadas por una barra: la que indica el número de plancha y la que refiere el número que la historieta hace en el cómputo general, no concordando en un par de historias.

En lo que se ha mejorado ostensiblemente *Sunday* es en la traducción, que parece haber recuperado los títulos originales y fijado un texto más propio de Mora, olvidando algunos pasajes de la edición de la revista *Saloon*, en los que ya no sólo el lenguaje era más pedestre, sino que decía cosas, no contrarias, pero sí distintas de las que el guionista presumiblemente tenía en mente. El proceso también ha sido arduo en este apartado y ha habido que contar con diferentes ediciones, incluidas varias extranjeras, para extractar una traducción razonablemente coherente. Aun así, y a pesar de estos defectos, era tan perentoria la necesidad de recuperar esta obra y de contar con ella por primera vez de forma íntegra que no repararemos más en estas cuitas. Eso sí, si llegan más creaciones de Víctor, como, por ejemplo, su obra cumbre, *Haggarth*, se impone la talla grande para un adecuado goce visual de su arte.

HAXTUR

Entre la mítica gráfica y la parábola ideológica

HAXTUR. ENTRE LA MÍTICA GRÁFICA Y LA PARÁBOLA IDEOLÓGICA

MANUEL BARRERO

Edición:

HAXTUR (2008, GLENAT), V-2008 p. 3-5
TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 6, V-2008

Resumen / Abstract:

Notas: Prólogo al libro Haxtur editado por Glénat en 2008. En la imagen, primera página de este prólogo tal y como apareció editado. El prólogo apareció fragentado en dos partes, con la última en las páginas 91 a 94.

HAXTUR. ENTRE LA MÍTICA GRÁFICA Y LA PARÁBOLA IDEOLÓGICA

Cuando Víctor de la Fuente creó el personaje Haxtur para la revista *Trinca* era un autor admirado por sus iguales pero aún poco conocido por los aficionados a los tebeos españoles. Muchos de los habituales lectores de la revista lo recibieron como un autor que proponía una aventura de fantasía insólita, y coincidieron en ensalzar su obraen función del género que cultivaba, gratamente sorprendidos por su grafismo y su propuesta narrativa. Debido a lo críptico del relato, unos ensalzaron la obra como de ruptura, experimental; otros, unos pocos, entendieron aquellas páginas como un discurso ideológico, como un puente metafórico entre el relato bíblico y la denuncia soterrada de la dictadura franquista. Era 1971.

El silencio y la esperanza en el erial del anonimato

Desde luego *Haxtur* supuso un revulsivo para los contados críticos de cómic de entonces. Es de suponer que lo vieron como un nexo entre el modo convencional de hacer historietas y el prometedor futuro que para el medio se adivinaba en una sociedad que desde la mitad de los sesenta veía como se hinchaba la iconosfera y el poder de los medios de comunicación de masas. La guerra de Vietnam se contemplaba a diario en todos los televisores, incesantemente se reproducían imágenes dignificando a Mao o al 'Ché' y caricaturizando a Breznev o a De Gaulle. Desde diferentes partes del mundo se hacían llamadas a la revolución, muchas veces con el concurso de imágenes.

En España, un puñado de entusiastas interpretó la obra *Haxtur* como una de aquellas llamadas a la contestación, como una denuncia velada de los mecanismos represores del Estado y del poder subterráneo de la Iglesia. Era fácil identificar a Haxtur con una imagen del 'Ché', por su rostro, su uniforme y el emplazamiento primero de la acción. Es innegable que en *Haxtur* se muestra preocupación por los conflictos bélicos, lo absurdo de los dogmas religiosos arcaicos o la alienación, y sesgamente por el racismo y la igualdad de la mujer. Una formulación bastante habitual en las historietas de héroes y villanos. Mas aquí el héroe no resuelve los problemas, simplemente los cuestiona. Y los "¿por qué?" que el personaje vocea en

medio de un paisaje cárstico y selvático podrían interpretarse hoy como invocación de una España aún falta de libertades de finales o simplemente como una alternativa atractiva a la historieta que se publicaba en los tebeos españoles de finales de los sesenta.

En los años justamente anteriores a la aparición de la serie "Haxtur" la industria española de tebeos era un latifundio de reaprovechamiento constante de historietas del pasado (tanto por Bruguera como por Valenciana), y una jungla de remontajes que mutilaban la obra original y eclipsaban al autor de la misma. El mayor interés y atractivo lo despertaron varios sellos que a finales de la década se animaron a editar obras de la historieta francobelga en formatos que respetaban las ediciones originales: Oikos-Tau, l'Abadía de Montserrat, Grijalbo, Plan, Argos, Gaisa, Edisven o Bruguera. Bruguera, además, lanzó en 1969 álbumes al estilo francés, como los *Ases del Humor*, y llenó de traducciones galas las páginas de *Gran Pulgarcito, Mortadelo* o *Din Dan*. Pero lo hizo a la par que, entre 1968 y 1971, anegaba el mercado con tebeos remontados, recoloreados y "recensurados", como los populares *Trueno Color* y *Jabato Color,* y con enésimas reediciones de historietas de antaño.

Los editores restantes sacaron a la luz malas traducciones del francés o del inglés, mal montadas y censuradas en los formatos que permitía el Ministerio (los tebeos etiquetados como "novelas gráficas" entonces eran algo muy distinto a lo que se consideran hoy). Ibero Mundial de Ediciones lanzó títulos plagados de historietas oscuras, rebotadas por las agencias desde su edición en el extranjero y con autoría anónima. Los sellos Presidente, Dydgraf, Vilmar y Boixher dieron una ración de mediocridad semejante: tebeos de acción, de vaqueros, bélicos y de espionaje, en miles de páginas sin acreditar, áridas, sin alma. En el mismo saco podríamos meter los tebeos históricos de Galaor o los infantiles de ERSA, y los superhéroes británicos o estadounidenses que Ediciones Vértice comenzó a remontar al poco fueron verdaderos crímenes contra las obras originales.

Como muestra de tebeos más inteligentes, con alguna historieta española novedosa, quedaron *Bravo* y *Strong* (que esencialmente ofrecían traducciones de series frangobelgas), los ingenuos *Gringo* o *Delta 99* de IMDE o el *Gaceta Junior* de Unisa. Entre los autores que por entonces comenzaron a generar propuestas más personales y a reformular las posibilidades expresivas del cómic se encontraban Enric Sió, Carlos Giménez, Alfonso López, Ventura y Nieto, El Cubri... alguno de los cuales recaló en la publicación afín al Régimen *Trinca,* donde nació Haxtur. Esta revista fue lanzada en 1970 por Doncel, editorial que pertenecía a la Secretaría del Movimiento y que venía editando muchos textos de la entonces denominada Asignatura de Formación Política. Pero *Trinca*, más que un relevo de las anteriores publicaciones de la Secretaría, fue un intento de ponerse a la altura de Europa en cuestión de publicaciones juveniles, creando un *Pilote* a la española y siguiendo el modelo francobelga de edición como intentaban hacer también Bruguera, Argos o Unisa.

La fortuna no sonrió a la publicación. Pese a costear su edición e impresión con fondos del erario público, con impresión mediante offset, y pese a los 70.000 ejemplares de tirada y las suscripciones pactadas con centros educativos y bibliotecas, la revista fue pésimamente distribuida y resultaba muy cara para el lector medio. Entrado el año 1971, además, tuvo que competir con las ofertas más atractivas de Buru Lan (*Drácula*) o las publicaciones de horror de IMDE (*Vampus, Rufus*), y con las traducciones de otras historietas italianas o norteamericanas por sellos como Susaeta, Petronio, Vilmar o Argos. Y en 1972 (tras casi una década prohibidos), irrumpieron los superhéroes de DC de nuevo en España editados en color por el sello mejicano Novaro.

El guerrero en los dominios del tirano

Hasta aquí se ha descrito un panorama de historietas sometidas a censura previa, un "desierto comunicacional" donde las posibilidades creativas eran en gran parte sofocadas o no hallaban cabida, salvo contadas excepciones. Por ello no deja de ser singular que el denominado "límite del posibilismo crítico" contra el gobierno franquista se alcanzase (siempre supuestamente) en una prepotente revista del Movimiento, en *Trinca*. Quizá debamos matizar hoy nuestra apreciación de aquel tebeo. *Trinca* se diferenciaba de anteriores publicaciones del Régimen por su apertura de miras en los contenidos. Ciertos editoriales o comentarios en secciones de entretenimiento y concursos se dirigían a una juventud disconforme con la tradición, moderna, la viva imagen del desarrollismo que se vivía y se deseaba impulsar en España. Esto no quedaba patente en todas las historietas (las de la pandilla Trinca eran las que más velaban por los valores tradicionales) pero sí en secciones escritas como "Trinca diccionario" o "Dirigentes de

hoy". En la primera, con una redacción muy medida se exponían definiciones sobre conceptos hasta aquel momento controvertidos (aislacionismo, antisemitismo, capitalismo, comunismo, colectivismo), manifestándose el redactor claramente a favor de la lucha contra el racismo y en ayuda de los pueblos oprimidos; dejando claro de paso que la fórmula de gobierno de Franco era la "democracia". Las biografías también basculaban siempre hacia la defensa de ciertos valores, y se dedicó a menudo ese espacio a representantes de un mundo en transformación: Bernadette Devlin, Golda Meir, Indira Ghandi, Salvador Allende, sin dejar de advertir del peligro que suponía la expansión del socialismo.

Esta fue la revista en la que apareció la serie titulada "Haxtur", entre otras historietas mediocres, de colores chillones o de humor adocenado. Su sola presencia significaba algo nuevo, ya por su puesta en escena en un marco genérico desconocido, ya por su grafismo poderoso y atrayente. La obra surgió del deseo de Víctor de la Fuente de hacer algo propio y con marca de autor. *Haxtur* era un proyecto de 1969 que había pergeñado como producto para su difusión a través de agencias y que presentó al director de *Trinca* atraído por las posibilidades técnicas de la revista y, también, por lo bien que pagaba Doncel. Su intención no iba más allá de publicar tres o cuatro historietas, pero le espolearon para seguir produciendo más aventuras del personaje hasta completar catorce capítulos.

La obra fue muy bien recibida en la Feria de Frankfurt de 1972, fue premiada en la Eurocon de Trieste aquel año y adquirida por doce países europeos para su reproducción, siendo Francia la primera en lanzar dos álbumes con toda la serie. En España Haxtur gozó también de una edición en dos libros en cartoné y en color (*Colección "Trinca"* núms. 5 y 12, en 1972) pero estos libros no fueron reeditados jamás, ni sus historietas por separado, que sólo asomaron en algunas publicaciones teóricas o locales muy posteriores y de manera testimonial.

Es paradójico comprobar hoy cómo el primer y casi único trabajo "netamente español" de Víctor de la Fuente,el que marcó un punto de inflexión en la historieta española para algunos, haya permanecido sin reeditar hasta hoy. Acaso fue así por quedar anclada en aquella consideración de "manifiesto político", recogida en varios textos españoles y en obras de referencia internacional, desde *The World Encyclopedia of Comics* de Horn, ya en 1976, hasta la edición de 1997 del *Dictionnaire mundial de La Bande Dessinée* de Gaumer y Moliterni. Mucho se ha especulado con las consecuencias que al parecer produjo una reseña publicada en *Triunfo,* llegando a edificarse toda una teoría de conspiración política que habría tratado de impedir al autor dibujar historietas en y desde España. A fecha de hoy carecemos de datos comprobados que avalen esa teoría. A pesar de que existen entrevistas en las que el mismo De la Fuente reconoce esta posibilidad, lo más plausible es creer que al autor le interesó en cierto momento mudarse a Francia en busca de un futuro más confortable como autor. De hecho, los álbumes de *Haxtur* y otras obras de De la Fuente fueron publicados por Doncel durante esa supuesta persecución, y después él siguió trabajando con otros editores. Hasta en la propia revista *Trinca* acentuaron la parábola ideológica que constituía aquella serie con un texto en un póster del núm. 25 y en la presentación de la obra en la primera recopilación en álbum, donde se leía: «[Haxtur] Se presenta como un guerrero actual, símbolo del idealismo humanizado para el hombre de hoy (...) [, de] la ausencia de libertad. (...) En esta hora que se quiere juvenil, ante una sociedad que padece presiones de todo tipo, incluso hasta el abuso».

Pasados casi cuarenta años, cabe plantearse si aquel esfuerzo por demostrar las posibilidades de un autor en libertad quedó lastrado más por la estigmatización ideológica a la que fue sometido que por su carácter parabólico susceptible de varias lecturas. Lo innegable es que la obra supuso un oasis en el panorama desértico de mediocridad e incomprensión que era la industria editorial de tebeos entonces, y que su categoría de mítica la obtuvo gracias a sus cualidades gráfico narrativas.

El baile genérico y narrativo

La serie "Haxtur" fue en principio una serie de ciencia ficcion. *Trinca* la anunció precisamente con la etiqueta "aventura de ciencia-ficcion" en la cubierta del número 14, donde se estrenó en mayo de 1971, y así siguió constando en los sumarios de números siguientes. La propuesta de De la Fuente se inscribía claramente en este marco genérico en su segunda aventura, en la que los villanos a batir eran unos robots malévolos. Pero luego adoptó un tono y siguió unos esquemas más afines al subgénero llamado *viking fantasy*.

Las aventuras del guerrero discurrían en un mundo pintoresco y salvaje en el que los villanos eran poderosos gobernantes con pintas medievales, sacerdotes de larga túnica o endriagos fantásticos, a los que el héroe hacía frente con su espada. Para un país en el que la espada y brujería había sido hasta el momento un esqueje en los cuadernos de aventuras de espadachines (*El hijo del Capitán Coraje,* obra creada y escrita por Fernando M. Sesén) o un desarrollo muy fantaseado de las historietas de vikingos (*Katán,* creado por Sesén y luego continuado por Mariano Hispano) esto suponía algo realmente nuevo. Pero no era una obra de fantasía heroica genuina aún: Haxtur se movía por un paisaje más metafísico que fantástico; no le motivaba luchar contra la injusticia sino conocer el porqué de las injusticias; sus evoluciones, aparentes alegatos contra la violencia, el fanatismo o la esclavitud, iban orientadas a encajar lo humano antes que a desplegar lo fantástico.

En el apartado formal, el relato fue esculpido con austeridad. El autor comentaba a Heri Filippini, en una entrevista concedida a la revista teórica *Schtroumpf* en 1978, que los silencios o vacíos en las aventuras de Haxtur, o su rebuscado lirismo, eran producto de su intención de construir una historieta que implicase más al lector. De la Fuente se propuso algo inaudito hasta entonces en los tebeos españoles, narrar a secas, sólo con la imagen, sin textos de apoyo, escasamente en los globos y brevemente con el color, para así forzar al lector a reflexionar mecido por el silencio. A este empeño se unió el hecho de que debía producir seis páginas con color en apenas quince días debido a la periodicidad de la revista, lo cual le impulsó a confeccionar relatos vertiginosos con sencillos argumentos. Su poética puesta en escena, plagada de composiciones verticales y espacios en blanco, "silencios" en el relato, fueron en parte resultado de las prisas y de las exigencias editoriales.

De la Fuente arriesgó mucho en la primera entrega, una historieta de ruptura presentada con páginas sin calles entre sus viñetas, con viñetas sin recuadros, con espacios abiertos dentro de las viñetas; luego añadía estructuras verticales y acuciantes, usando los primeros planos como nexo o sostén. En siguientes entregas, en las que sí recuadraba las viñetas y contenía los planos, ya nos había introducido en una arquitectura de terraplenes y seres erguidos que conferían viveza al relato, por débil que fuera el argumento. Al excelente grafismo del autor había que sumar su sabia planificación de la acción y su maestría para dibujar al ser humano en movimiento. Haxtur podía resultar poco atractivo como emblema heroico (obsérvese la escasez de primeros planos de su rostro, lo poco que habla y lo poco que se cita su nombre) pero se mostraba constantemente en acción, y ese fue uno de sus principales reclamos para el lector juvenil al que se dirigió entonces. Como valor añadido estaba el escenario, mezcla de horizontes conocidos con paisajes oníricos.

El mundo de ensoñación de *Haxtur* resultaba llamativo por extraño. Era indudablemente hijo de la estética del pop, alimentado esto por el uso del color. Haxtur luchaba y vencía en un escenario plagado de rocas floreadas, atuendos vistosos, reptiles coloristas y chicas en bikini peinadas a lo Sofía Loren o a lo Raquel Welch, dos musas del momento. Además, mostraba a un personaje que reproducía elementos de la iconografía bélica (Cuba, Vietnam) que aún flotaba en el ambiente. Y por último se "atrevía" a tocar temas tangentes con la religión, pero sólo en apariencia (la crucifixión inicial, los cuatro supuestos jinetes apocalípticos o la cruz de tipo Ankh que el protagonista se colgó al cuello).

Haxtur, antes que un héroe político o religioso fue un héroe dubitativo. No sabe por qué debe buscar su destino, no sabe dónde está ni hacia dónde se dirige. Haxtur protagoniza una suerte de relato épico onírico vadeando humedales, bosques o roquedales sin mostrar nunca un carácter fuerte, al contrario que ocurre con los personajes de la fantasía heroica, de convicciones férreas y determinación indomable. Él es un tipo flaco e inseguro que obedece las indicaciones de hechiceras o brujos sin planteárselo siquiera, o que atiende órdenes o es objeto de engaño o apoya al villano antes que al explotado. Haxtur es la incertidumbre.

El tiempo y la afición colocaron a *Haxtur* donde no le correspondía temáticamente, como intentona pionera de la fantasía heroica española. En su edición posterior en Europa y en EE UU también recibió este tratamiento, lejos aquellos lectores de comprender la idiosincrasia del país en el que la obra había sido gestada. En la edición francesa le definieron como una suerte de Quijote sin Sancho y como un Lancelot en busca del Grial. La edición americana, que se produjo en 1980 y en blanco y negro, fue más allá: Will Richardson manipuló la obra original añadiendo un sobreabundante discurso épico que terminó por convertir *Haxtur* en algo ciertamente distinto de lo que había sido en origen. Esta edición, publicada en las revistas americanas *1984*, *1994* y *Eerie* nunca llegó a ser traducida en nuestro país.

El mensaje y la muerte.

Haxtur sigue siendo hoy una obra magnética, gozne de la creatividad de la historieta española en su momento, cuando pudo ser la avanzadilla de un nuevo cómic, más afianzado con la realidad estética y social, y que replanteaba las estructuras lingüísticas y narrativas del medio. Aparte de las interpretaciones evidentes que se extraen de estas aventuras (repudio de la tecnocracia, la manipulación, la explotación, los sacrificios, la tiranía, la ciencia devoradora) De la Fuente estableció un leve discurso que parecía apuntar más alto, sobre un tejido metafísico y buscando el sentido de la vida en el tránsito hacia la muerte. Hasta podría decirse que *Haxtur,* hoy,sirve de testigo y puente entre la en su día forzada interpretación de los mensajes en clave ideológica (hasta convertirlos en asunto político) y el actual relativismo moral e intelectual que denuncian ciertos sociólogos y filósofos.

Lo que es incontestable es su calidad gráfica y de obra trascendental de la historia de la historieta española, que ha superado las barreras artísticas, temáticas y temporales para instalarse cómodamente en el panteón de las producciones emblemáticas de nuestra cultura tebeística. Haxtur, además, concretaba ya al personaje central de la obra de Víctor de la Fuente como autor: el luchador nervudo de mirada franca que es aventurero obligado.

Esta nueva edición, recoloreada digitalmente bajo la supervisión de su creador, nos brinda la oportunidad de leer una historieta de las que ya no se hacen, por su complejidad narrativa, por ser un relato construido desde el delirio de un moribundo y por servir como una alegoría de la libertad ante un destino que parecía inamovible.

Edición:

TEBEOSFERA (2016, ACYT) -3ª EPOCA- 11, 23-VII-2019

Resumen / Abstract:

Reseña de Los Ángeles de Acero, obra de V. Mora y V. de la Fuente / Review of Los Ángeles de Acero, a comic series by Mora and De la Fuente.

Notas: Texto recibido el 30 de junio de 2019, aceptado el 11 de julio.
Palabras clave / Keywords:

Víctor Mora, **Victor De La Fuente**/ Víctor Mora, Victor De La Fuente

Title:

The Steel Angels of Victor Mora and Victor De La Fuente

LOS ÁNGELES DE ACERO

DE VÍCTOR MORA Y VÍCTOR DE LA FUENTE

De Víctor a Víctor

El tándem formado por el guionista y escritor Víctor Mora Pujadas (Barcelona, 1931 - 2016) y el dibujante Pedro Víctor de la Fuente Sánchez (Ardisana, Llanes, España, 1927 - Le Mesnil-Saint-Denis, Isla de Francia, Francia, 2010) realizó diversos trabajos de importante mérito artístico. No en vano se trata de dos autores reconocidos a nivel internacional, especialmente en el mercado francés, donde llevaron a cabo la mayoría de sus proyectos en común. En 1969, bajo el palio de la agencia Selecciones Ilustradas, crearon la serie *Sunday*, un wéstern en blanco y negro, sobrio e intimista, del que Víctor de la Fuente llegó a dibujar con excelente oficio hasta doce episodios, siendo relevado por su hermano Ramón, que dibujó seis más. Se reencontraron años después en París, y a partir de 1976 colaboraron juntos en el ambicioso proyecto *L'Histoire de France en bandes dessinées* de la editorial Larousse, pergeñando cuatro episodios fundamentales: "Le Cœur des Gaules. Vercingétorix l'Arverne", "La race des Capets. Hugues Capet", "Jeanne d'Arc" y "Le Pourpre et les Lys. Louis XIII", de veintitrés páginas cada uno. Poco después, versionaron en tan solo dieciséis páginas la primera parte de la obra magna de Miguel de Cervantes: *Don Quichotte*, que se publicó, según señala el ilustrador y estudioso François San Millan, en 1983, en la revista *Pif Gadget*. Por esas mismas fechas comenzaron la serie de aventuras *Les Anges d'Acier*, de la que realizaron cuatro historias largas, publicadas respectivamente en las

revistas *Pilote* (110-116), *Charlie Mensuel* (33-36) y *Pilote-Charlie* (12-16 y 30-31), y una historia corta de cinco páginas, que vio la luz en la revista española *Zona 84*, número 51. Mantuvieron la colaboración en 1984 y 1985 y dieron salida a *Cœur de fer*, una bella historia de ambientación medieval, aparecida en la revista *Okapi*, números 313-317. Al año siguiente lograron llevar a imprenta hasta tres trabajos de su particular cosecha: la singular aventura *La Sibérienne*, en *L'Echo des Savanes*, 37-41; el relato corto "La guerra civil española, 5. Los voluntarios", en *Cimoc*, 70, y "La Chevauchée fantastique", de veintiuna páginas, en*Pif Gadget*, 903. Y finalmente, en 1990, apareció el álbum *Bernard de Clairvaux*, en Éditions du Signe, historia de carácter religioso que constituye la última colaboración conocida entre los dos historietistas.

El importante número de trabajos que llevaron a cabo conjuntamente parece indicar la existencia de una buena sintonía entre estos dos autores. En su primer encuentro, a finales de los años sesenta del siglo pasado, ambos mostraban ya una madurez artística que venía precedida por una rica y dilatada experiencia en diversos medios. Y no era para menos. Víctor Mora se había convertido en uno de los guionistas fundamentales de la historieta española. Creador intelectual y guionista del mítico *Capitán Trueno*, uno de los cómics más significativos de la producción española de todos los tiempos, Víctor Mora se había dedicado con plenitud en los últimos años a la historieta juvenil de aventuras, alcanzando notorios éxitos a nivel popular, al mismo tiempo que había iniciado su interesante carrera como escritor de novelas. Por su parte, Víctor de la Fuente estaba trabajando desde hacía varios años mediante el sistema de agencia. Su material se enviaba principalmente a las editoriales inglesas Fleetway y DC Thompson, para las que dibujó miles de páginas, en especial de temática bélica, en la que exhibía una gran solvencia gráfica, muy admirada por todos sus compañeros.

En el recuerdo de aquellos primeros momentos, Víctor Mora llena de elogios al dibujante asturiano: «A veces tiene uno el privilegio de tropezar con un gran artista, con alguien como Víctor de la Fuente, pongamos por caso, que al oro de tu paciente trabajo le engarza los diamantes de un talento excepcional», o también: «¡Qué placer estético produce el contemplar una página de Víctor de la Fuente! ¡Con qué gusto descubría yo toda una serie de detalles enriquecedores que él había sabido plasmar, sin necesidad de la menor indicación por mi parte!» (1982: 5-6).

Pero eran tiempos de cambio, y los dos autores se hallaban en un cruce de caminos, buscando nuevos horizontes y nuevos retos. Víctor Mora dio un viraje en su registro juvenil y desarrolló su primer gran trabajo para un público más adulto, iniciando de esa forma una proyección que le llevaría a colaborar posteriormente con dibujantes españoles y franceses de distintas tendencias. Mientras tanto, Víctor de la Fuente daba comienzo a *Haxtur*, una de sus obras más relevantes y celebradas, a la que le seguiría poco después *Mathai-Dor*, una historieta de brillante factura técnica que, sin embargo, quedaría inconclusa por problemas de legalidad y autoría. Hay que decir que para el dibujante fue una época muy difícil, dado que sus inconvenientes aumentaron todavía más tras un altercado de Víctor con el director de Ediciones Doncel. El mismísimo Fraga Iribarne vetó sus trabajos y anuló sus posibilidades de poder publicar en España, por lo que se vio obligado a marcharse a Francia, donde fijó su residencia a partir de 1973. En ese contexto, pocos años más tarde, los dos autores se reencontraron e iniciaron una extensa andadura conjunta.

Les Anges d'Acier fue, sin lugar a dudas, uno de sus trabajos más atractivos y exigentes, que merece recuperarse y reeditarse para disfrute del buen cómic. No obstante, algunas de las reacciones y críticas en aquellos años no resultaron muy positivas. De la Fuente llegó a declarar que «hicieron reproches a Mora porque *Los Ángeles de Acero* tenía un guion algo repetitivo», según leemos en la entrevista que le hizo Francisco Tadeo Juan, recogida en *Comicguía*, 27 (1994: 8). Bajo el mismo título que la serie, el primer episodio apareció por entregas entre 1983 y 1984 en varios números correlativos de la revista *Pilote*. Se presentaban las aventuras de un grupo de pilotos acrobáticos en los turbulentos años treinta del siglo pasado, con una trama ambientada en Chichibango, un imaginario país con apariencia de república bananera, dominado por la inestabilidad política y el uso de las armas y la violencia. El cómic está

salpicado de parajes exóticos, guiños históricos y políticos, también escenas de humor y de erotismo y, por supuesto, acción a raudales. Tanto Mora como De la Fuente eran autores muy expertos en cómics de acción, por lo que su nueva contribución al medio prometía *a priori* buenas dosis de entretenimiento. Por parte del guionista, destaca un acertado diseño de personajes, con figuras como Silver Stone, el maduro y atractivo piloto que no se arredra ante situación alguna, jugándose la vida cada dos por tres, y la *femme fatale* Ice Barlow, mercenaria sin escrúpulos y antigua compañera sentimental de Stone, al que admira y desea sin poderlo remediar, lo que desemboca en una permanente historia entreverada de atracción y odio a partes iguales. También aparecen el conde Ícaro, piloto italiano de larga experiencia, responsable principal del circo volante; el joven Randy, que hace las veces de mecánico, y su hermana, Dallas, la coqueta adolescente que vive a menudo en la inopia y bebe los vientos por el aventurero cuarentón. En cuanto al dibujo, la destreza de Víctor de la Fuente queda patente en todo momento. Su estilo se observa depurado, rotundo y eficaz, alcanzando un gran nivel artístico. Algunas de las técnicas que domina con brillantez, como la elipsis corta, la profundidad de plano y el movimiento de cámara, según los conceptos descritos por Félix Velasco Fargas (2003: 8-10), están presentes desde el principio y son utilizados con la pericia reconocida y habitual de este dibujante, el cual exhibe además otros recursos no menos significativos: el control anatómico y gestual de los personajes, la minuciosidad de las viñetas complejas, el manejo preciso de la perspectiva, la adecuación de formas y volúmenes, y la rica variedad en la composición de página, por poner algunos ejemplos.

Tan solo cinco páginas en blanco y negro conforman el episodio que se publicó en1984, en la revista *Zona 84*. Su título, "Carta de España", hace referencia a la estructura argumental, articulada a modo de epístola. Silver Stone le escribe a Dallas una carta en la que le relata la peripecia que ha vivido en medio de la Guerra Civil española, lo que constituye precisamente el contenido de la historia. El piloto cae prisionero nada menos que de la Legión Cóndor, en la que, casualidades de la vida, se halla en esos momentos la atractiva Ice Barlow, colaboradora interesada de los nazis que apoyan a las tropas franquistas, si bien poco después se pone de parte del bando republicano. Finalmente, todo cambia de signo y los dos aventureros consiguen huir y dejar atrás el conflicto bélico.

Entre 1984 y 1985 se publica el segundo relato extenso de esta serie, *Sur la jungle des damnés*, esta vez en las páginas de la revista *Charlie Mensuel*. El entramado narrativo contiene los mismos ingredientes, que se convierten *de facto* en los ejes de esta serie: un país ficticio de aspecto americano, regido por déspotas y militares, y un ecosistema de traiciones, enfrentamientos, asesinatos y acción trepidante. Silver Stone y sus amigos se topan con el cacique todopoderoso Drotnüng, de turbias componendas, y con su esposa, Solita, mujer egoísta y caprichosa, que será la causante de diversos males. El grafismo mantiene la fuerza y la soltura de un De la Fuente experimentado en el género de aventuras, vigoroso, especialmente, en el dinamismo de las figuras, sin olvidar sus escenas aéreas y sus paisajes nocturnos y selváticos. Ahora bien, al igual que sucedía en el primer episodio, se observan aquí algunas elipsis argumentales que parecen innecesarias, ya que restan continuidad a escenas significativas; el ejemplo más claro es el aterrizaje forzoso del avión de Stone en un río de aspecto amazónico, de cuyo desarrollo no contemplamos los momentos del impacto ni los prolegómenos que le acompañan, pasando del aire al agua en solo una viñeta. Resulta extraña está supresión de escenas espectaculares, tan necesarias en el hilo de las historias de acción.

El tercer episodio apareció en 1987, en la revista *Pilote-Charlie*, bajo el título de *La Rose d'Abyssinie*. Como su nombre indica, la historia se traslada al continente africano, justo a la zona de la actual Etiopía, que en el momento que refleja el relato, noviembre de 1935, se hallaba invadida por las tropas de la Italia fascista. Víctor Mora ha dado un giro en su trenzado referencial y ha optado por países reales y acontecimientos verídicos. Se advierte en seguida una buena documentación en todos los apartados del trabajo, tanto a nivel argumental, aportando datos de sucesos y personajes de la historia real de Abisinia, como a nivel gráfico, brindado imágenes de los aspectos citados, además de desarrollar fisonomías, espacios y

objetos que corresponden a los lugares por los que transcurre la acción. Surge de nuevo la intrigante Ice Barlow, que mantiene en vilo el albur de buena parte de la historia. Mientras tanto, el conde Ícaro, contrario a la ideología de Mussolini, resulta apresado por el pérfido Scarpia, que está al mando de un importante grupo de soldados italianos. Aparece un nuevo personaje positivo, la corajuda doctora Merry Noel, que acabará enamorándose del piloto aventurero. El protagonismo alcanza también al pueblo abisinio, que logra avanzar y derrotar a los invasores, con ayuda de los pilotos acrobáticos. Finalmente, todo converge en La Rosa de Abisinia, un hotel fascinante en cuyo sótano se halla enterrada un arca llena de lingotes.

Y por último, *Les Griffes de l'Aigle*, episodio publicado en 1988, también en *Pilote-Charlie*. La historia se ubica esta vez en el continente asiático, a principios de 1937, época en la que se desarrolla el enfrentamiento entre nacionalistas y comunistas chinos, además de la creciente hostilidad de Japón, que invade finalmente el país de la Gran Muralla. En semejante contexto, Stone se ve arrastrado por una peligrosa operación del servicio secreto norteamericano, en la que está implicada la incombustible Ice Barlow. Por otro lado, surge la figura de un coronel japonés, apodado El Águila, personaje sanguinario que irá dejando a su paso una estela de muerte y destrucción. Al igual que en el anterior capítulo, se pone en evidencia el trabajo documental de ambos autores, que mezclan realidad con ficción de manera convincente. Extraordinarias son, una vez más, las escenas aéreas y bélicas, donde De la Fuente despliega una gran maestría, sin olvidar sus buenas caracterizaciones de personajes y su dominio de cuerpos y formas. Anotemos también un gracioso guiño final, con la imagen de una balsa en la que se erige un cartel con el rótulo: FIN, mientras un pájaro visitante parece preguntarse por ello.

Las aventuras de Stone y sus amigos por medio mundo recuerdan en cierta forma los largos periplos del Capitán Trueno, el Jabato o el Corsario de Hierro. Los viajes, los pueblos autóctonos, el exotismo y, especialmente, las situaciones de tiranía e injusticia, son elementos habituales en muchas de las creaciones de Víctor Mora. También es frecuente su interés por la documentación histórica, al menos en cierto grado referencial. Ahora bien, en *Los Ángeles de Acero* nos encontramos con una mirada adulta mucho más comprometida y crítica con la sociedad, tal como vemos reflejado en los comentarios ideológicos que los personajes hacen respecto a los hechos sociales y políticos, bien sean sucesos verídicos o bien situaciones análogas, que fácilmente se pueden extrapolar. En el caso de Víctor de la Fuente, el nivel de destreza gráfica resulta muy palmario. Aunque algunas voces no han considerado esta serie de gran calidad, nuestra opinión es que *Los Ángeles de Acero* brinda todo el buen hacer del dibujante asturiano. Las técnicas que le caracterizan como autor de gran competencia están muy presentes en las páginas de estos cómics. Ya hemos hablado de su dominio anatómico, de su capacidad para dar calado a los planos, de su firmeza en la dinámica y la perspectiva, y de sus viñetas llenas de fuerza y equilibrio. Quizá el color oculte en algún momento los detalles de su trazo minucioso, pero no hasta el punto de rebajar su potencia y eficacia. Y es que nada nuevo descubrimos al indicar que De la Fuente es uno de los grandes dibujantes realistas del cómic europeo.

Para terminar con este artículo reivindicativo, digamos que los cuatro episodios largos de *Los Ángeles de Acero* se publicaron poco después en varios idiomas: español, neerlandés, italiano, portugués y alemán, además de reimprimirse en su lengua original. En español se han publicado las dos primeras aventuras en la revista *Comix Internacional + Ilustración*, 54-57 y 59-62, y las dos siguientes en *Gran Aventurero*, números 1 y 7, mientras que en el resto de idiomas y en la reedición francesa se han publicado en cuatro álbumes independientes. En cuanto al relato corto publicado originalmente en español, ha visto la luz también en francés, en la revista *Pilote-Charlie*, 26, y en italiano, en la revista *Totem Super*, 2.

Distintas circunstancias habían llevado a Mora y De la Fuente a trabajar fuera de España. Razones políticas, razones profesionales y también razones económicas se habían sumado en diferentes grados en uno y otro autor. Muchas eran las posibilidades que les ofrecía el mercado europeo, especialmente el francés, empezando por mejores contratos, más fiables y

sustanciosos, además de la entera libertad en el tratamiento de los temas elegidos. Los dos autores encontraron en la *bande dessinée* un excelente derrotero para desarrollar sus carreras artísticas, las cuales habían quedado truncadas o minimizadas en sueño español. *Los Ángeles de Acero* es una muestra del magnífico resultado de aquellos dos caminos convergentes, de la senda del guionista virtuoso cruzándose con la vereda del dibujante genial.

De Víctor a Víctor.

BIBLIOGRAFÍA:

MORA, Víctor (1982): ***Cuando el cómic es arte. Víctor de la Fuente*****, Barcelona, Toutain Editor**

TADEO JUAN, Francisco (1994): ***Comicguía*** **27, Valencia.**

VELASCO, Félix (2003): ***Víctor de la Fuente. Homenaje. Un estudio sobre la obra del gran maestro español de la narrativa gráfica*** **, Manacor, Recerca.**

SUNDAY

COMICS

REVISTA SOBRE ESTUDIOS E INVESTIGACION DE LA HISTORIETA

1

SUNDAY

UN CORONEL REGRESA A ITACA

Por Juan Antonio de Blas

Sunday nació de los contactos entre la agencia Selecciones Ilustradas de Toutain y el dibujante Víctor de la Fuente. La obra de la que primero se trató sería una historia de ciencia-ficción, esta idea inicial no cuajó y fue un western el que se realizó por contrato, repartiéndose los beneficios al cincuenta por ciento.

Este western era el primero que dibujaba Víctor de la Fuente y tal como estaba determinado resultó un "héroe" comercial. Al principio la idea del dibujante era plasmar unas historias introspectivas, pero de un ser angustiado por su problemática interna se pasó a un protagonista tópico y típico, "desfacedor" de entuertos y convencional. Los guiones eran de Víctor Mora y podían ser "retocados" cuando al dibujante le pareciese conveniente.

Víctor de la Fuente se documentó sobre el tema antes de comenzar a realizarlo, se basó en los cuatro tomos de fotografías recopilados por la librería del Congreso y en los que están recogidos todos los materiales gráficos de los que se ha nutrido la leyenda, que ha deformado los originales daguerrotipos y fotografías para crear un paisaje, en el que los vaqueros dejaron de ser jinetes cojos (los revólveres se disparaban por accidente en las fundas atravesándoles las piernas), groseros y analfabetos para convertirse en esbeltos jinetes, educados, galantes y medio filósofos. El mito ha deformado la historia y la realidad actual se parece más al mito que a la base original. Hoy el oeste actual es más la derivación de la historia mitificada que producto de la realidad. Aquí es la vida quien copia al "arte".

El western es el mito por excelencia en U.S.A., y su poder editorial (no puedo decir cultural, pues la única cultura autóctona estadounidense es el jazz) lo ha convertido en un mito universal gracias a la novela y sobre todo al cine. La conquista del Oeste, esa magnífica saga según los norteamericanos, no fue más que un expolio del indio y su posterior genocidio, la depredación de los mexicanos y su posterior esclavización. Fue la repetición de la edad media, con sus caciques y sherifs, con sus ganaderos y vaqueros, con sus campesinos y colonos, con un sistema de clases y poder que reproducía con fidelidad el feudalismo. Y en esa frontera, la unión hizo la fuerza, nació el militarismo, la aristocracia ganadera, el capitalismo de las compañías peleteras y cárnicas, el bandolerismo protegido por las autoridades que originaría el posterior gansterismo. Nació el imperialismo U.S.A. a costa de México ya en 1848...

Los Estados Unidos de hoy son los mismos de hace un siglo, lo único que ha cambiado ha sido la técnica, y esa técnica les ha hecho vender una imagen "nueva" y retocada de su historia, de lo que han sido y son. Y para vender nadie como estos americanos que comenzaron su guerra de Independencia porque no querían pagar.

El primitivo intento de Víctor de la Fuente de describir el oeste real no pudo seguir, estaba condenado de antemano, pues todos hemos aceptado los arquetipos westerianos y lo que se aparta del mito lo consideramos falso, sin racionalizar que es el mito el que nunca ha correspondido a la realidad. Así Sunday se convertiría en una historia

más que se desarrollaba en el oeste y que a veces intentaría, una explicación del contexto.

Víctor conservaría parte de su inicial idea y así vemos que Sunday es un personaje apático, que interviene casi siempre por necesidad, que no arregla siempre las cosas, y sobre todo que es un testigo. Es alguien a través del cual nos cuentan unos hechos, pero al mismo tiempo es la pistola más rápida, lo que hace al personaje un tanto ambiguo. Lo que al fin y al cabo es lógico, pues la serie no era más que un encargo comercial que correspondía a una necesidad (u oferta) de mercado.

Víctor de la Fuente realizó doce capítulos de Sunday, después cansado del personaje, y por otros motivos que desconozco y que supongo tendrán que ver con el mundo lleno de promesas incumplidas de las editoriales y agencias, lo dejó. Las aventuras fueron entonces seguidas por su hermano Ramón de la Fuente que dibujó seis capítulos más. Pero el personaje tenía el sello característico del mayor de los hermanos de la Fuente y estas planchas resultaron bastante distanciadas de las doce narraciones primeras.

Después de Sunday, Víctor de la Fuente volvería a tratar el tema del oeste. Realizó para Italia la serie "Mortimer" que con unos guiones increíbles (por su violencia gratuita y por su erotismo sádico) estaba dentro de la moda del spaguetti-western, que gracias a directores de cine como Sergio Leone han mitificado sobre el mito hasta convertirlo en una grosera caricatura. Los doce capítulos de "Mortimer" son un conglomerado de estúpida violencia, asesinatos, situaciones tópicas de la pornografía, todos los elementos de moda en las películas de ese tipo, y precisamente lo único que en ellos se salva es la realización gráfica, pues aunque el dibujo no tiene la calidad de las anteriores obras de Víctor, se nota en ellos su estilo inconfundible. Esta serie ha sido publicada originalmente por la editora italiana Elvipros, y el pasado año apareció la versión francesa en el mismo tamaño de bolsillo. Como es lógico, dadas las actuales "circunstancias", en España esta serie no tiene ninguna posibilidad de publicarse.

La tercera vez que Víctor ha tocado el tema western ha sido con el personaje de "Amargo" serie creada para la editorial francesa Hachette, que ha editado "El baile de los buitres" y tiene a punto de aparecer el segundo libro "Requiem por un juez". El protagonista vuelve a ser el jinete solitario que arregla las injusticias y después prosigue su errante camino. Este jinete irá acompañado por un vejete bonachón y simpático, "Cactus", que es la contrapartida de "Amargo", personaje este del viejo que creo que está influido por el de Mc. Clure, acompañante del teniente Blueberry de Gir.

"Amargo" es una serie en desarrollo, a la primera aventura, la historia de un niño raptado por los apaches y recuperado, le ha seguido un relato en el que se desarrolla una temática más adulta. Y así, en "Requiem por un juez" aparece un retrato del caciquismo, de su importancia en los aislados territorios, y alguna influencia erótica en la historia que cuenta, lo que me hace pensar que "Amargo" terminará siendo un western adulto, que puede llegar a ser la gran obra del oeste que esperamos del autor.

Víctor, todo autor se refleja en su obra, tiene tendencia a disculpar, a justificar, intenta comprender antes de juzgar y a veces renuncia a juzgar. Ese afán de comprensión se rastrea en su obra, sobre todo en "Haxtur", y es el motivo que le está obligando a trabajar en una gran obra de ciencia-ficción que le está costando años. La historia, que relatará el estudio de una doble personalidad (tirano-siervo), piensa realizarla en varios álbumes, aunque aún es pronto para hablar de este gran proyecto, que para mí tiene fácil transcripción literaria pero que es poco menos que imposible trasladar al comic. Y este es, de momento, el desafío mental que tiene planteado este dibujante.

Y volvamos a Sunday.

Esta serie ha aparecido en varios países, a los aficionados españoles nos tocó conocerla a partir del número doscientos setenta y ocho de la revista argentina "El Tony", en el que apareció el capítulo "El capitán siniestro" que corresponde al octavo dibujado por Víctor. Los capítulos posteriores aparecieron en los números extras de esta revista, en la que también salieron los seis restantes relatos que dibujó su hermano Ramón. Al haber comenzado la importación en ese número doscientos setenta y ocho de la revista argentina no fue posible al lector español conocer los capítulos precedentes, por lo que la comprensión total resultaba insuficiente. Apareció también en la colección francesa "Pistes Sauvages" de la editorial "Aventures et voyages" de París. Algunos capítulos fueron publicados en Portugal en la colección "Jaguar" (capítulos tercero y cuarto) y posteriormente en la colección "Moderna" (los relatos sexto y doceavo en el número cinco y el noveno en el seis), éstos aún son encontrables en los rastros de Lisboa y en la editorial de "Jornal do Cuto". Actualmente se están reeditando las aventuras de Sunday por la editorial francesa "Hachette" dos álbumes: "Mon nom est Sunday" y "Les juges maudites" que contienen los cuatro primeros capítulos, pero parece ser que por diferencias entre dibujante y editorial esta continuidad se va a cortar. En España parecía hace poco que se iban a editar de forma continuada, pero esto no se confirma. Esta revista que nace precisamente con el nombre del personaje, en homenaje a él, "SUNDAY", ha adquirido los derechos de la primera aventura, lo que hace una mejor comprensión de este trabajo y tal vez para siguientes números y si los lectores lo reclaman, habría posibilidad de publicar más episodios. No obstante, creemos marcar la pauta para que una editorial española que sea valiente, se decida a lanzar la serie, que por una vez más no seamos colonizados y que la obra de un autor español no sea exclusiva de conocerla en versiones extranjeras.

En el primer capítulo la situación se cen-

tra en la terminación de la guerra de Secesión, o sea en el año 1865. Un jinete regresa a su hogar, es un coronel nordista de caballería, que encuentra su casa destruida, su mujer muerta y su hijo desaparecido. La búsqueda del niño es el motivo central que discurrirá a través de toda la historia. Se hace referencia a que fue la banda del sudista Quantrill el que destruyó la casa y mató a la mujer. Aquí ya tenemos el primer error de ambientación. Sunday aparece como un militar profesional a través de sus recuerdos y una fotografía. Si consideramos que el estado en el que se movían principalmente Quantrill y su banda era Kansas se recuerda que la guerra de Secesión había empezado en ese territorio en 1858, con las luchas entre esclavistas y abolicionistas. Lo habitual en las familias militares es que residiesen en los fuertes y puestos del ejército y un oficial profesional hubiese mandado a su familia a la retaguardia nordista poniéndola lejos de esos estados que ya eran campos de batalla antes de 1861. La historia de la que parte la búsqueda del hijo de Sunday es posible aunque no probable. Esta búsqueda le llevará a territorio apache en el que se había refugiado un negro huido con su hijo, cosa un tanto extraña ya que desde Kansas al territorio apache hay una buena distancia en la cual se encontraban bastantes acuartelamientos nordistas en los que hubiese encontrado refugio. Esto llevará al jinete a México, que en esta época sufre la guerra civil entre las guerrillas constitucionalistas del presidente Juarez (el único indio puro que ha llegado a ser presidente de una nación americana) y las tropas franco-mexicanas del emperador Maximiliano. La narración tiene una realización de tipo cinematográfico, se apoya en planos medios al caer prisionero Sunday de una patrulla de Maximiliano. Los textos de apoyo son subjetivos, parece como si salieran de la mente de Sunday y son al mismo tiempo una voz en "off" que enlaza el paisaje con las circunstancias en las que se ve envuelto el protagonista.

Confundido con un oficial nordista encargado de instruir a los guerrilleros el coronel es fusilado a instigación de un militar sudista que lucha a favor del emperador. La quinta plancha que describe el fusilamiento es una gran composición [1]. Se pasa de un plano medio a varios primeros planos de los fusiles, los pies del pelotón, el rostro de Sunday, del sudista, la crispación del teniente al dar la orden de fuego y se sustituye la onomatopeya del ruido de los disparos por el silencio, pues al estar relatada la plancha desde el punto de vista de Sunday llegan antes las balas que su sonido mientras el cielo se oscurece. Esta plancha es uno de los mejores hallazgos de toda la serie y sirve como ejemplo de máxima expresión gráfica y menor contenido literario. Está muy cerca de ese lenguaje figurativo que busca el comic (y que pocas veces consigue) en el que se tiene que utilizar la imagen como expositora y como narración y usar el lenguaje de la palabra como texto apoyativo.

(1) Todos los detalles del primer episodio se pueden observar en la reproducción del mismo al final de este trabajo.

Sunday se salvará del tiro de gracia al ladear el rostro el oficial que le dispara, pues nunca es agradable contemplar el impacto de una bala hecho a bocajarro.

Los cuatro disparos del pelotón tampoco lo han malherido y Sunday volverá en sí en un rancho mexicano al que ha sido llevado por los juaristas, que le han tomado por su esperado instructor. El resto del capítulo no es más que la persecución del sudista que se quedó con el reloj de Sunday, en el que está el retrato de su hijo.

Sunday está ya definido como personaje a medio camino entre lo "positivo" obligatorio de los "héroes" de papel y su posible calidad. Ante los guerrilleros mexicanos que le piden que les ayude rehusa, él ya ha hecho "su" guerra, no es pues un idealista capaz de embarcarse en cualquier aventura ni un cínico que niegue validez a la lucha de los demás, prefiere mantenerse neutral y actuar cuando no tiene más remedio. Es de destacar que en esta primera aventura la violencia está más en el ambiente, en la tensión de los personajes, que en la lucha en sí, pues en el capítulo hay solamente tres muertos, un herido y un fusilamiento. No hay grandes hazañas, ni siquiera demasiado heroísmo, a cambio hay cierto respeto por el enemigo, y en el lado "malo" no todos los oficiales lo son, algunos incluso repudian la actuación de su jefe el coronel Martín. Nombre éste un tanto ambiguo, pues igual puede servir para un oficial francés que para uno mexicano..., y así no se hieren susceptibilidades chauvinistas y se queda bien con los posibles mercados respectivos.

La indumentaria de Sunday es un intento de aproximación a la realidad. Así, vestirá pantalones de caballería, que fueron vendidos por millares a precios módicos como excedente después de la guerra, que sujeta con amplios tirantes también militares, ya que el cinturón con la funda del revólver no servía más que para sujetar el arma. El sombrero es el de ala ancha de los oficiales de caballería, que con el tiempo se convertiría en el modelo general que utilizarían los "cow-boys". Su arma es el "Colt Navy" de acción simple (se tenía que amartillar antes de apretar el gatillo, lo que obligaba a usar las dos manos si se quería disparar con rapidez). Este es uno de los pocos detalles de ambientación discutible, ya que en esa época el "Navy" había sido sustituido por el "Colt Army" de 1861, que tenía una culata más adaptable a la mano y mayor precisión de tiro. Sunday como militar es lógico que tuviese uno de estos nuevos modelos. Destaca también el cuidado de ambientación y la fidelidad de los uniformes de las tropas de Maximiliano y también el uniforme del sudista, que aún conserva la chaquetilla corta de la caballería "Selecta" confederada (los rangers del general Mosby).

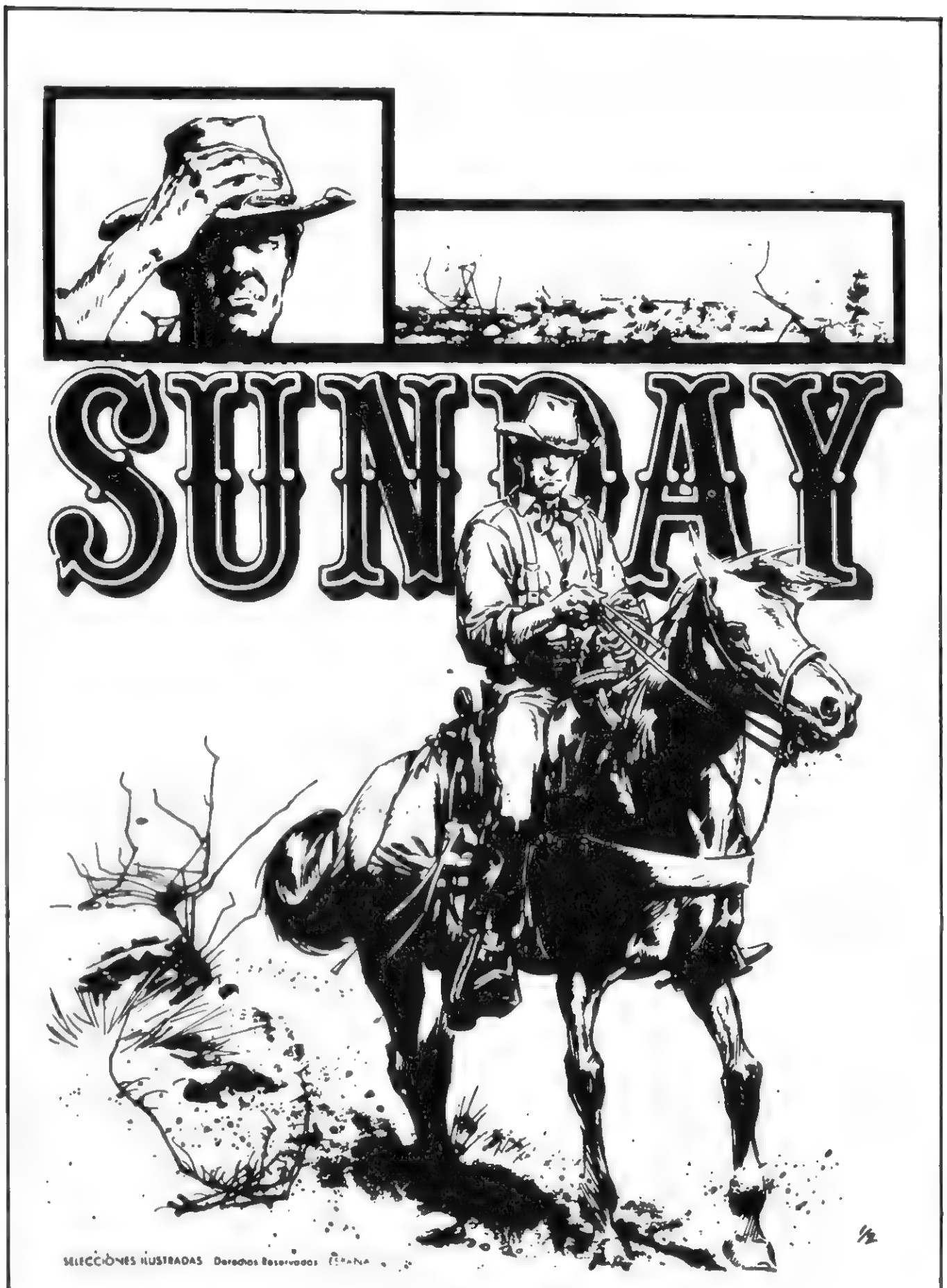
La segunda aventura se abre con una magnífica plancha (suprimida en la versión

de la editorial Hachette") de Sunday montado a caballo. La figura ecuestre tiene una tensión que da una impresión de dinamismo, el dibujo parece que va a moverse. Las riendas que sujetan las manos del jinete, los cascos del caballo haciendo saltar la tierra, todo el conjunto tiene una gran fuerza que le da una gran belleza visual. La historia que se abre con este dibujo es sin embargo bastante endeble. Aparece un tren abandonado en el que vive un viejo que es asesinado mientras habla con Sunday. La existencia de ese tren abandonado es un error. La acción de la serie transcurre en los años inmediatamente posteriores al fin de la guerra civil norteamericana, que son los del auge del ferrocarril a través del oeste. Es precisamente en 1867 cuando el "Unión Pacific" y el "Central Pacific" enlazaron la costa este con la costa del Pacífico atravesando a lo largo los Estados Unidos. Es por tanto imposible el abandono de un tren en una época en la que se supone un valor de muchos miles de dólares, y el estilo U.S.A. de vida, en el que lo más importante es el pragmatismo monetario, no permite el despilfarro de dejar algo aprovechable abandonado. Esto quizás hubiese sido posible, aunque no lo creo, en la última década del siglo XIX, pero no en los años de Sunday.

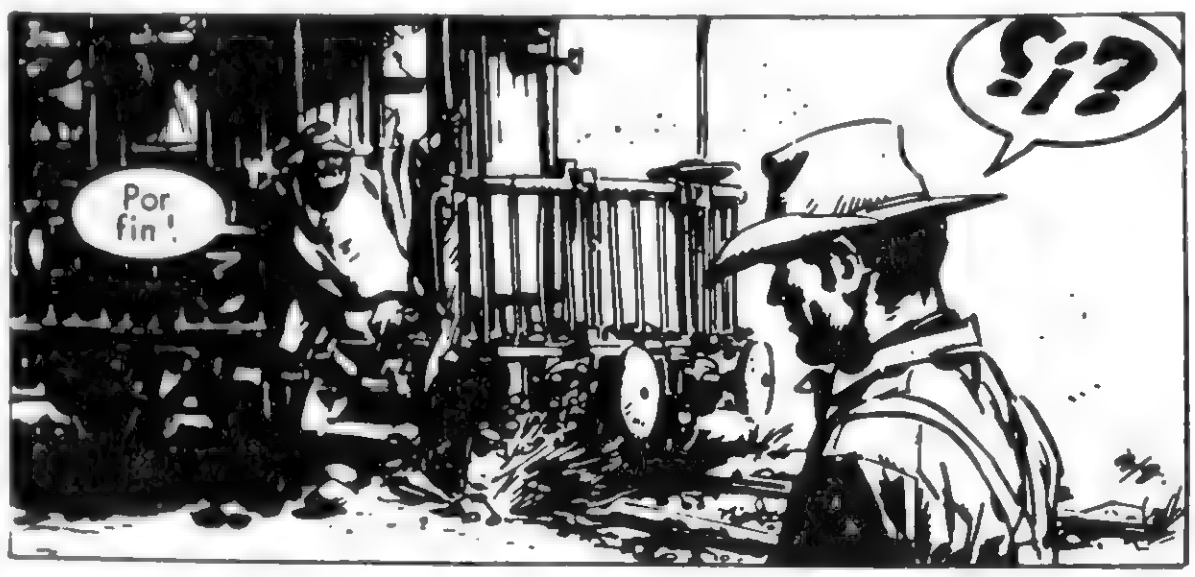
El protagonista llegará a una ciudad abandonada, la clásica ciudad fantasma que apareció en la California de la fiebre del oro y en los estados de Arizona y Nevada después del agotamiento de las minas. En esa ciudad abandonada Sunday resolverá un caso de chantaje en el que está implicado un candidato a senador que antes asaltó un tren. Destacan en la realización el trazado de los tipos protagonistas, que están dibujados con detenimiento y que en cada uno de ellos pretenden ser el retrato de su personalidad. Aparecen dos sobrinas del senador, una de ellas totalmente gratuita, que permiten demostrar al dibujante el dominio que tiene en el trazado de las mujeres. Mujeres, por cierto, que estarán presentes en todas las aventuras de Sunday tanto como némesis vengativas o como claves de las historias. Esta belleza femenina es otro tópico más común a todo el western, pues las mujeres protagonistas del verdadero oeste fueron las campesinas y las prostitutas... y pocas había que se distinguieran por su hermosura.

Hay un enfrentamiento de Sunday con dos bandas de pistoleros en el abandonado pueblo que se resuelve en una magnífica serie de viñetas en las que el movimiento es el protagonista principal. El escenario recuerda el de dos magníficos westerns: "Duelo en la ciudad muerta" y "Cielo amarillo" en el que la temática tiene muchos puntos de coincidencia, quizás el guionista los recordase de una forma subconsciente.

El factor violencia es mucho mayor que en la anterior narración pues hay ocho muertos, de los que cinco caerán a manos de Sunday. El personaje introspectivo se convierte aquí en un rápido pistolero, lo que me hace pensar que esta aventura es en la que el



Primera plancha del 2.º episodio, suprimida en la versión francesa.



Encuentro en un tren abandonado que no va a ninguna parte.

protagonista está más lejos de lo que la serie pudo haber sido. El carácter de Sunday como testigo es sustituido por un protagonismo violento, que precisamente va a resolverse en un dibujo ágil que ayudado por el escenario le va a convertir en uno de los mejores capítulos plásticos de la serie. La disociación entre el argumento y la realización es aquí total, siendo esta última la que destaca por su perfección técnica al servicio de una historia anodina. Una prueba más de que los guiones son básicos para conseguir una narración totalmente estructurada, y que no basta la belleza de unas viñetas, por muy bien dibujadas que estén, para que la historia deje "huella".

"Linchad al asesino" es la tercera aventura de Sunday, que se abre con la presentación del único personaje que repetirá su salida en la serie en posteriores capítulos. Se trata de la "Duquesa", una corpulenta y jovial mujer que durante la guerra de Secesión organizó hospitales de campaña y evacuación de personal civil hacia la retaguardia. El personaje de la "Duquesa" parece un homenaje a su homónimo de la serie "Red Ryder", aunque aquí la protagonista tiene más entidad. Sunday ayudará a esta especie de Josefine Baker (tiene un rancho en el que se ocupa de niños y jóvenes desplazados) a demostrar la inocencia de uno de sus protegidos, acusado de asesinato.

Hay algunos dibujos en este capítulo que tienen la calidad evocadora y realista de las viejas fotografías del "far-west", así en la primera viñeta de la plancha octava hay un dibujo de un rancho que es toda una lección de realismo, al mostrar cómo era de verdad el paisaje que el hombre modificaba con sus construcciones. Sunday se internará en territorio apache para rescatar al protegido de la "Duquesa" (aventura que tiene muchos puntos de contacto con la realización de la primera de "Amargo") y resolverá el caso de asesinato, en el que está implicado un sherif al servicio de un político. El tema va a rozar así el de la utilización de la "ley y el orden" por parte del poder para su interés personal, pero la posible denuncia de esta corrupción se resuelve en un final rosado. Sunday acabará por imponer la justicia y castigará al policía corrompido y al hijo del senador culpable del crimen.

Hay un asesinato y un par de intentos que resultan fallidos, pero el factor violencia que en la serie suele tener cuidado de no excederse parece olvidarse cuando salen los indios, pues éstos caen como si fuesen un telón de fondo sin importancia. Cuento en la aventura cuatro muertos en combate y uno muerte por la espalda, lo que da un número alto. Y se da la circunstancia de que los tres indios abatidos por Sunday, que en el dibujo se ve que son alcanzados mortalmente (los restantes apaches no recogen sus cuerpos) son desmentidos por un texto de apoyo totalmente contradictorio con la explicación de la imagen, el texto dice que Sunday procura que sus disparos no sean mortales. Supongo que esta contradicción se deberá a motivos de censura, pues en un tratamiento adulto del western, y Sunday pretende serlo, no se puede olvidar que la lucha con los apaches en pie de guerra era siempre drástica y cuando no se mataba se moría.

El argumento como decía apunta unas cuantas ideas de "denuncia" social, pero el guionista no se ha atrevido a llevarlos hasta el final con lo que la narración pierde fuerza. Como ya expliqué en otro trabajo sobre el western, en las guerras apaches era mayor el número de blancos caídos en combate que de indios, y la única aproximación rea-

"La Duquesa" personaje singular que ayuda a SUNDAY en algunos episodios.

Dibujo realista de como eran los ranchos en aquella época.

Sueño-recuerdo de SUNDAY evocando el pasado.

lista que se ha dado al tema corresponde al film de Robert Aldrich "La venganza de Ulzana", en el que para exterminar a un pequeño grupo de guerreros apaches cae todo un destacamento de caballería y los indios son finalmente destruidos por un guía apache enrolado como explorador de los blancos.

"Los jueces malditos" es la cuarta entrega de Sunday, que se inicia con una magnífica viñeta del coronel que recuerda en un sueño su pasado reciente de la guerra civil. El sueño-recuerdo de una catástrofe le enlazará con los protagonistas de aquella tragedia, un sueño premonitorio en el que Sunday no cree. El protagonista golpeado y apresado por un par de matones al servicio de un antiguo subordinado suyo le llevará a un consejo de guerra irregular contra un oficial, que abandonando el servicio y asesinando a uno de sus soldados fue el responsable de la muerte de las tropas de una posición. Sunday tomará postura contra el oficial desertor, al fin y al cabo el protagonista es un militar profesional, y tomará partido porque se celebre un consejo de guerra formal, y no el irregular que en su odio quiso realizar el teniente que había perdido a sus dos hermanos en la posición. El guionista se cuela y Sunday al reprochar al teniente su intento de juicio le recuerda que se merece otro por secuestro, y que si un secuestro vale la pena capital con más razón cuando se rapta a cuatro personas. El secuestro como delito fue penado con la muerte a partir del rapto del hijo del coronel Lindbergh al final de la década de 1920, por tanto la relación de la pena capital por secuestro sobra en la acción de una historia que se desarrolla en 1867. Un error gráfico es el de que Sunday desarmado se apodera del colt de un mexicano que resulta ser un "Peacemaker", que aún no ha salido al mercado, ya que ese revólver fue fabricado a partir de 1873.

Lo que resulta espléndido es el tercer cuadro de la plancha 11, en la que Víctor traza en primer plano uno de los rostros femeninos más hermosos de toda la serie. Esa belleza profunda de las morenas que dibuja me hacen ver que hay en el dibujante asturiano un magnífico pintor de féminas. La historia de este capítulo se va a saldar con un muerto y la promesa de un ahorcamiento, lo que desmiente que el interés de la serie se base en la violencia, sino que depende del retrato de unos tipos ante unas situaciones.

Creo que sería interesante aclarar qué ideas corresponden al guionista y cuáles fueron las aportaciones del dibujante, para ver a quién es achacable el casi racismo que se refleja al sacar a los indios del anterior capítulo, y en la matanza correspondiente al octavo, que después será suavizado en "La noche de Apache Wells" en la que el tratamiento resulta menos tópico.

Estas cuatro aventuras son las más fácilmente adquiribles al ser reciente su publicación en los dos primeros álbumes de Hachette, en ellas, aunque un poco vacilante, está todo el mundo de Sunday. El oeste de los ganaderos, el de la frontera de México, el de las tierras indias, el del desierto, está ya aquí aglutinado. Aparece toda una gama de personajes que usan las indumentarias que los "daguerrrotipos" y fotografías han popularizado, pero en las aventuras hay una extensión de ropas y modas que abarcarán toda la

Los magníficos rostros femeninos de Victor de la Fuente.

mitad del siglo diecinueve, y así al lado de las gorras Kossutt (que fueron usadas por los dragones de caballería antes de la guerra civil en imitación de la caballería prusiana), que se convirtieron en la prenda clásica de los mineros y proletarios, aparece el "stetson", el popular sombrero "cow-boy" que será el típico de la década de 1870 y también el sombrero de copa alta y puntiaguda propio de los ganaderos y puesto de moda en los años ochenta. El "paisaje" humano es un conglomerado de todo el oeste, que no se limita sólo a 1865 y años posteriores, sino que a través de una versión más amplia pretende introducir al lector en un realismo que le haga ver en los escenarios y gentes la realidad de una época.

El capítulo 5 "La mujer de Slade" se abre con una introducción clásica y tópica en el tema western: el jinete que mata a su caballo que se ha roto la pata. Es ya una escena habitual, desde que John Wayne la interpretó en "Hondo", la del desmontado jinete que anda con la silla de montar a cuestas. Creo que todos los directores y dibujantes del oeste han matado algún caballo cojo, convirtiendo en un hecho común lo que era excepcional. Todo el que ha montado a caballo sabe que es difícil que este animal se rompa un remo ya que al mover sus patas lo hace de dos en dos y no descarga su peso sobre una sola. Pero dejemos los animales al dentista Rodríguez de la Fuente y volvamos al de la Fuente que nos interesa.

En este capítulo se desarrolla una historia anodina, la del hombre que busca a su esposa huida de casa. Slade, el protagonista, antiguo soldado de Sunday durante la guerra civil, es el "outsider", el hombre que está fuera, el perdedor nato y su historia de tan vulgar resulta interesante. Pretendiendo vengar a su mujer creyéndola asesinada, su mente le lleva a ser muerto a las primeras de cambio. No es el tópico inocente total, en realidad nunca hay inocentes totales, es torpe y capaz de insultar a una mujer que viaja con él en la diligencia. Es un pobre hombre que muere por nada, pero la muerte es siempre un hecho determinante y la suya sirve para poner en la marcha la conciencia de la

Alguém se dispõe a dar um tiro de misericórdia...
...a um velho amigo cujos sofrimentos é necessário...
BANG
...abreviar. Ouve-se um tiro... Ou é o coração que se despedaça?
E o homem prossegue a sua marcha, numa busca constante, contra a esperança... O homem errante, muitas vezes solitário, a quem chamam SUNDAY...
SUNDAY
SELECCIONES ILUSTRADAS Derechos Reservados - ESPAÑA

Primera plancha del 6.º episodio (versión portuguesa).

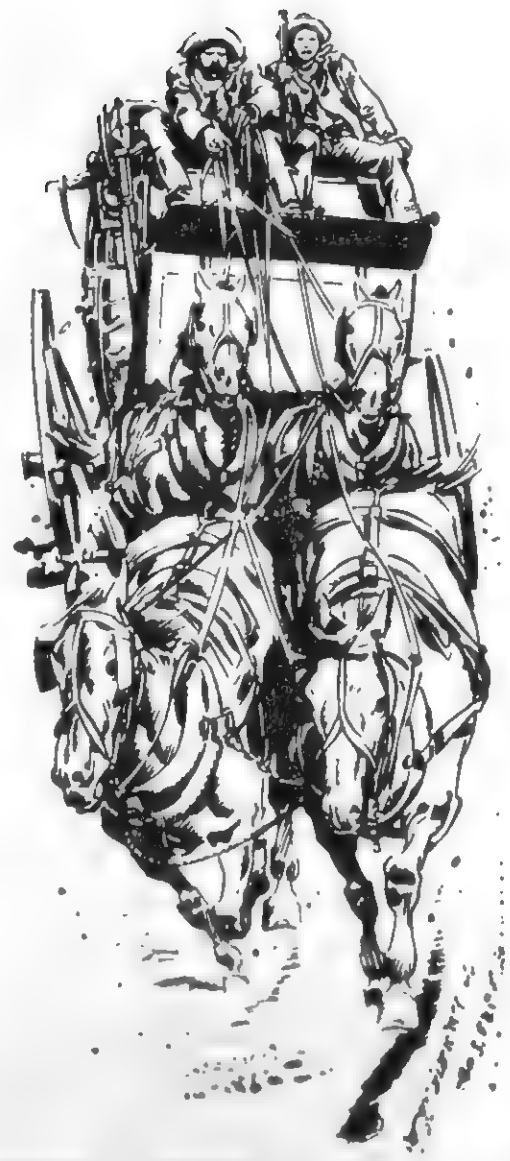
mujer que le acompaña en la diligencia, la de Sunday empeñado en aclarar su asesinato y la de la mujer de Slade que sabiéndole muerto intentará vengarlo repitiendo la torpeza de su marido. Y como nadie muere por nada, a pesar de las amargas palabras de Sunday, su muerte servirá para que se intente hacer justicia... que lo más probable es que no se consiga, ya que el caciquismo fue la ley en el oeste a lo largo del siglo XIX e incluso en la actualidad y no solamente en el oeste. Pero ese intento ya es en sí una acción reivindicativa, y la acción es justificante, lo que nunca puede serlo es la pasividad.

En la ambientación destaca la introducción de un tranvía, que el cacique pretende explotar en la ciudad que domina. Esto es un intento de explicar la progresiva irrupción del "progreso" en el oeste, pero que aquí está fuera de época, los tranvías arrastrados por animales pertenecen al último tercio del siglo pasado y sólo en las grandes ciudades industriales. Sacar un tranvía en una ciudad, ganadera a la que se llega en diligencia es una falta a la historia cronológica, que encuentra su justificación en el hecho ya aludido de que Sunday pretende ser una aproximación al mundo del oeste, al menos a una ojeada general, y en esa intención no se limita a mirar sólo los años 1865-68, sino que en sus modas y tipos abarca épocas que le fueron posteriores.

En la realización gráfica descolla, como siempre, el cuidado puesto en la descripción de los tipos secundarios, sobre todo en los matones componentes de la banda, que al no ser los arquetipos obligatorios y habituales, permiten al dibujante "retratar" los personajes con arreglo a lo que él cree que fue el verdadero oeste, y no los mitos que la comercialidad de la serie le obliga a respetar. A pesar de que según propia confesión, Víctor me reconoció que no le gusta dibujar diligencias por la lata de tener que pintar tantos caballos, la que dibuja en la viñeta alargada de la cuarta plancha es muy buena. Lo que prueba su profesionalidad, ya que otros dibujantes (y no quiero señalar que está muy "feo") se hubiesen librado del trabajo con cuatro trazos rápidos, cosa que no ocurre con este autor que cuida siempre hasta el último detalle visual de sus composiciones. No es extraño que en la profesión le apodasen "Foster" ya que el autor de "El príncipe Valiente" y Víctor tienen en común una precisión de miniaturistas.

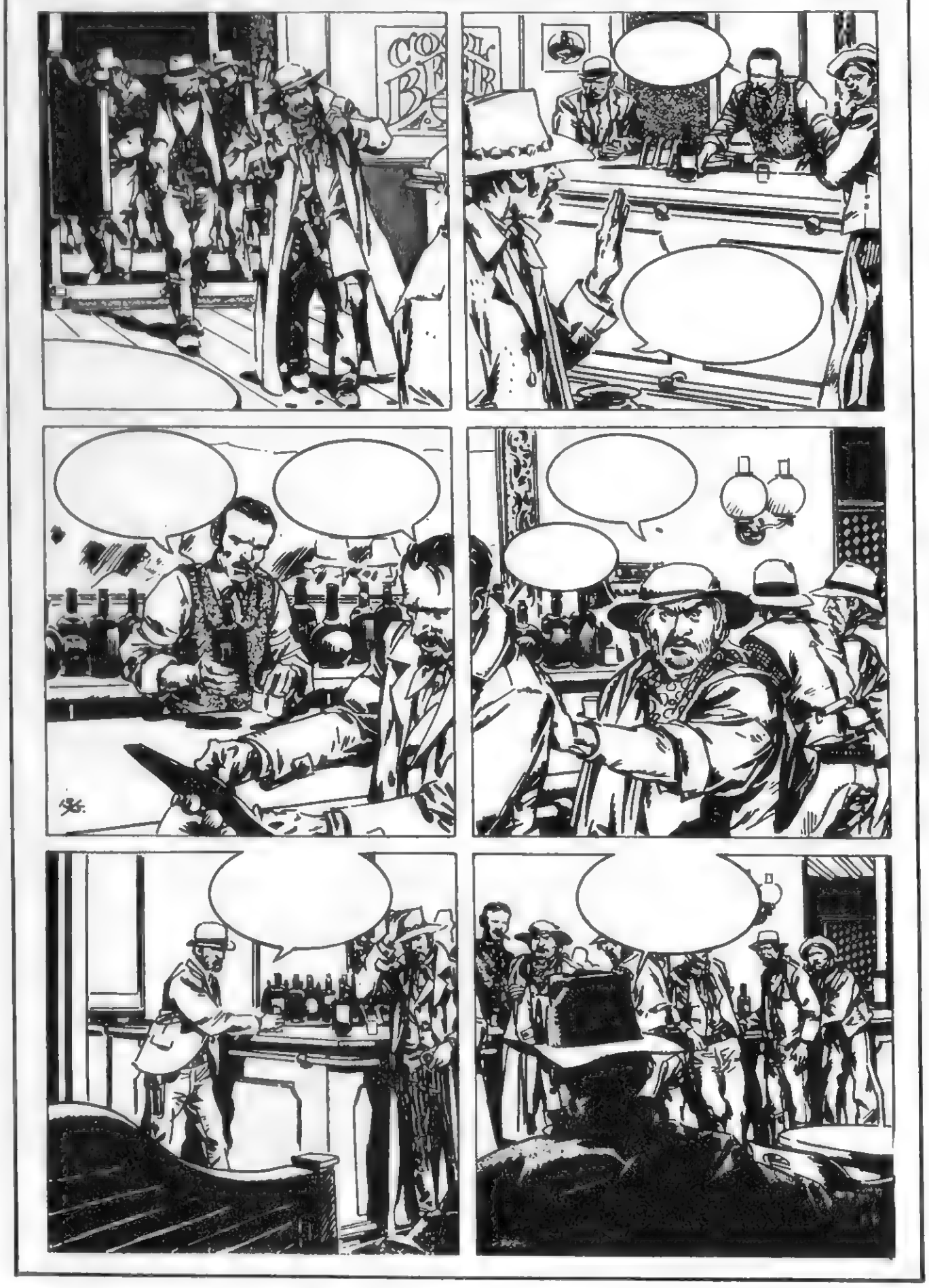
Es la aventura que menos violencia física tiene de toda la serie, hay un asesinato, una pelea y un intento de homicidio que no llega a cuajar. "Suenan" seis disparos en la aventura, de los que sólo uno mata a una persona y ése precisamente no se ve, por lo que hay que reconocer que no se despilfarra pólvora. La violencia es intimista, está dentro de los personajes, en sus motivos. Es como una película de Aldrich, donde la violencia está más en la tensión que en la acción.

Destaca también la plancha 13, en la que la descripción está dada por una forma de



Víctor retrata magníficamente la diligencia.

Excelente plancha, gran muestra de composición.



dibujos subjetiva, se ve el interior del saloon a través de los ojos de Sunday que mira por la ventana hasta que se introduce en el interior del local, empujando las batientes puertas. Es una gran muestra de composición por medio de un sencillo recurso de división del espacio y que señalo porque a pesar de su efectividad no volverá a repetirse en la serie.

"The buzzards", los buitres, es el sexto capítulo de Sunday que se inicia con una magnífica plàncha en la que forman un conjunto unas planeantes aves de rapiña, el sol, un jinete que otea el espacio, dos primeros planos de rostros separados por otro jinete, en el que una espiral revela de una forma casi fotográfica una huída. Es otra de esas magníficas composiciones con las que el dibujante suele comenzar sus trabajos. La narración enlaza con el pasado reciente de Sunday, que busca a un exguerrillero sudista que puede darle alguna noticia sobre su hijo desaparecido. El proscrito sudista (los guerrilleros fueron los únicos confederados a los que se colocó fuera de la ley, sobre todo a los pertenecientes a las bandas de Quantrill y Anderson, de las que saldrían los atracadores más peligrosos del oeste: los James y los Younger) hiere a Sunday. El protagonista pierde el sentido y al caer imagina lo que sucedió en su casa asaltada por los confederados. Lo que permite realizar en la plancha siete una extraordinaria composición sobre el ataque a la mansión. Es otro de los "grandes" dibujos de la serie en el que está cuidado hasta el último detalle de terminación.

Sunday actuará como testigo, ya que al volver en sí encuentra al guerrillero ahorcado por dos pistoleros gemelos, que obedecen a una mujer que actúa como némesis del sudista para vengar su violación y la muerte de su marido a manos del confederado. Después la recompensa de mil dólares por el cuerpo del muerto convertirá a los pistoleros y un par de lugareños en buitres que buscan su carroña. No hay grandes acontecimientos, un hombre muere ahorcado, un pistolero mata a un "paleto" para recuperar el cadáver, Sunday hiere a uno de los pistoleros y la madre del sudista al otro. Dos pistoleros heridos acabarán en la cárcel, una mujer

SUNDAY em
"THE BUZZARDS"
UM SENTIMENTO DE FRUSTRAÇÃO OPRIMIRIA SUNDAY... E SE DEPOIS DE LONGOS DIAS DE INCESSANTE PERSEGUIÇÃO, DANIEL SKIPPER, ESGOTADOS A ÁGUA E OS ALIMENTOS, TIVESSE DESFALECIDO ?
MB
SELECCIONES ILUSTRADAS - Derechos Reservados ESPAÑA

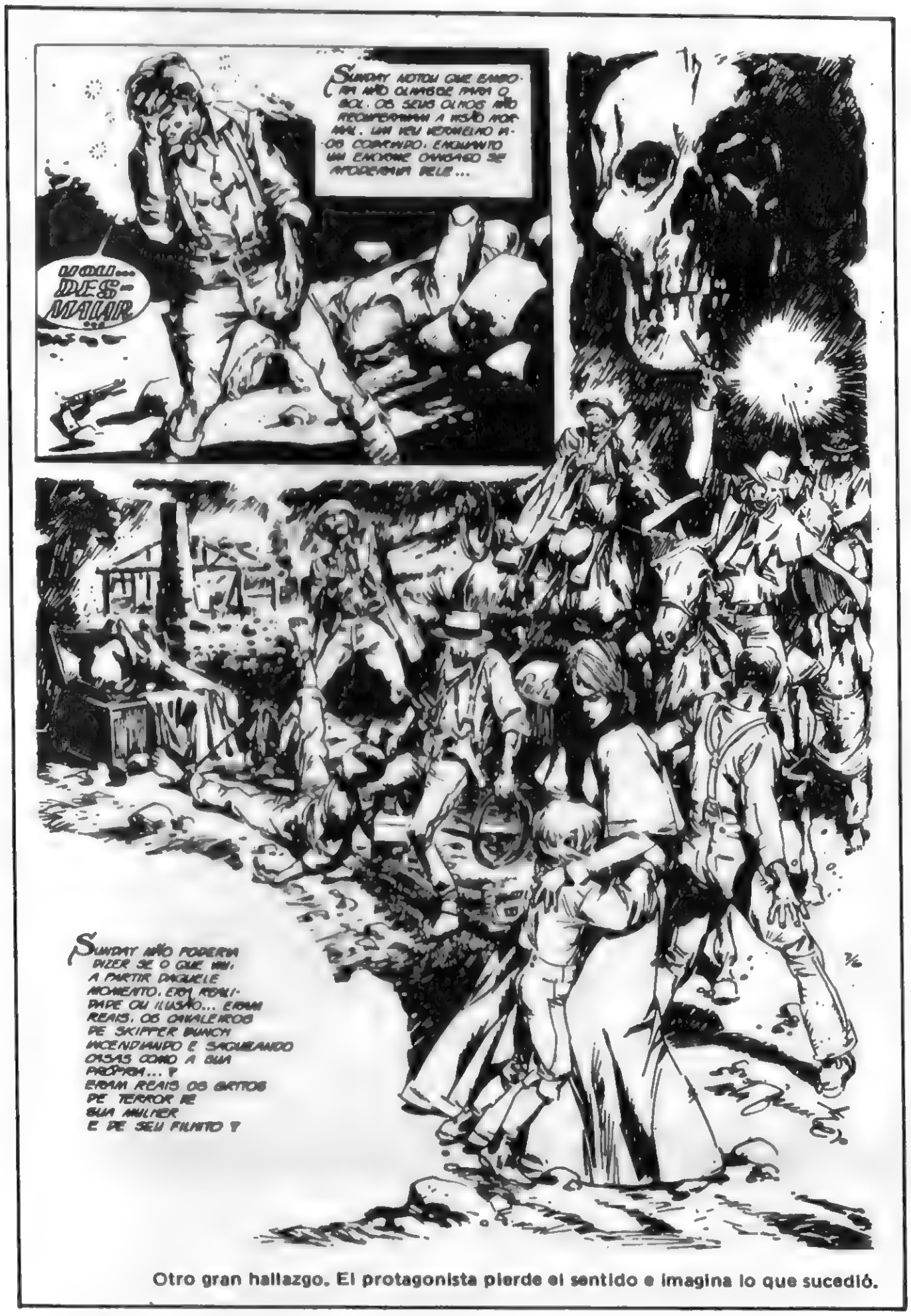
Primera plancha del 5.º episodio (en versión portuguesa)

cumplida su venganza regresará a su destruido hogar, un viejo perderá a su mejor amigo por culpa de la recompensa y el coronel mentirá a la madre del muerto para confirmarle lo que la mujer quiere oír: "que su hijo se portó siempre como un hombre...". Precisamente el carácter de esa mujer, arrugada, lúgubre, rígida, es uno de los aciertos del capítulo al dar con el rostro exacto en el que se encarna el cómo imaginamos que fue el matriarcado de la frontera: la mujer adusta, de principios bíblicos, incapaz de ternura y que condicionaba su vida y la de los suyos a una moral imposible.

El capítulo 7 lleva el título de "El ángel del desierto". Sunday en su cabalgar en busca del pasado (hay que reconocer que el coronel tiene algo de Proust en esa constante búsqueda del tiempo perdido a pesar de las evidencias y permaneciendo atado a una esperanza) llega a un rancho en las cercanías del desierto. Un rancho que está magníficamente descrito en la plancha que abre la aventura. Para protegerse de las fuertes ventiscas el edificio está bajo la defensa de una inmensa mole de roca que la resguarda. Este tipo de protección era buscado por los colonos y fue magníficamente retratado por Jhon Huston en su película "Los que no perdonan...", un film poco mitificante y que tiene en común con Sunday la fidelidad en la descripción de una geografía humana. La aventura, muy aceptable en este año internacional de la mujer, es la historia de un engaño. De cómo un hermoso rostro femenino puede embaucar y las pruebas dejar de ser evidentes cuando triunfan las apariencias.

La aventura lleva aparejada un intento de desmitificación de la hermosa heroína y que traducido al castellano popular suena a que "en todas partes cuecen habas". Ya desde el principio de la literatura se ha identificado belleza con bondad, y la hermosura nunca tuvo que ver nada con la ética. Han sido los creadores de mitos, los inquisidores de mentes y culturas, los que quisieron emparejar la belleza con la moralidad, los que empezaron a disociar el hombre de su realidad y crearon el vacío idealismo. La consecuencia es que los buenos de las literaturas populares, que

Magnífico estudio de rostro como tenían que ser aquellas mujeres de la frontera.


SUNDAY NOTOU QUE EMBORA NÃO OLHASSE PARA O SOL, OS SEUS OLHOS NÃO RECUPERAVAM A VISÃO NORMAL. UM VEU VERMELHO AOS COMPRIMIDO, ENQUANTO UM ESCURIDÃO CRESCENTE SE APODERAVA DELE...
UUUU... DES-MAIAR
SUNDAY NÃO PODERIA DIZER SE O QUE VIU A PARTIR DAQUELE MOMENTO, ERA REALIDADE OU ILUSÃO... ERAM REAIS, OS CAVALEIROS DE SKIPPER BUNCH INCENDIANDO E SAQUEANDO CASAS COMO A SUA PRÓPRIA... E ERAM REAIS OS GRITOS DE TERROR DE SUA MULHER E DE SEU FILHO!

Otro gran hallazgo. El protagonista pierde el sentido e imagina lo que sucedió.

son las sucesoras de las épicas nacionales, son los altos, guapos y rubios protagonistas. Por eso viene bien ver en cuando el que la belleza angelical se asocie a la maldad, aunque sólo sea ocasionalmente. Y sobre esta desproporción en los papeles recuerdo el telefilm de serie "Jim West" donde un protagonista guapito y apolíneo se enfrenta a un sabio perverso y enano, uno de esos tipos malísimos integrales a los que siempre ha sido aficionada la racista literatura anglosajona. La ironía del caso estaba en que el actor bueno, Conrad, era una perfecta nulidad mientras que el enano malo, Michel Dunn, tenía un coeficiente intelectual de 172, uno de los más altos que se han dado y no sólo en el medio idiota mundo del espectáculo.

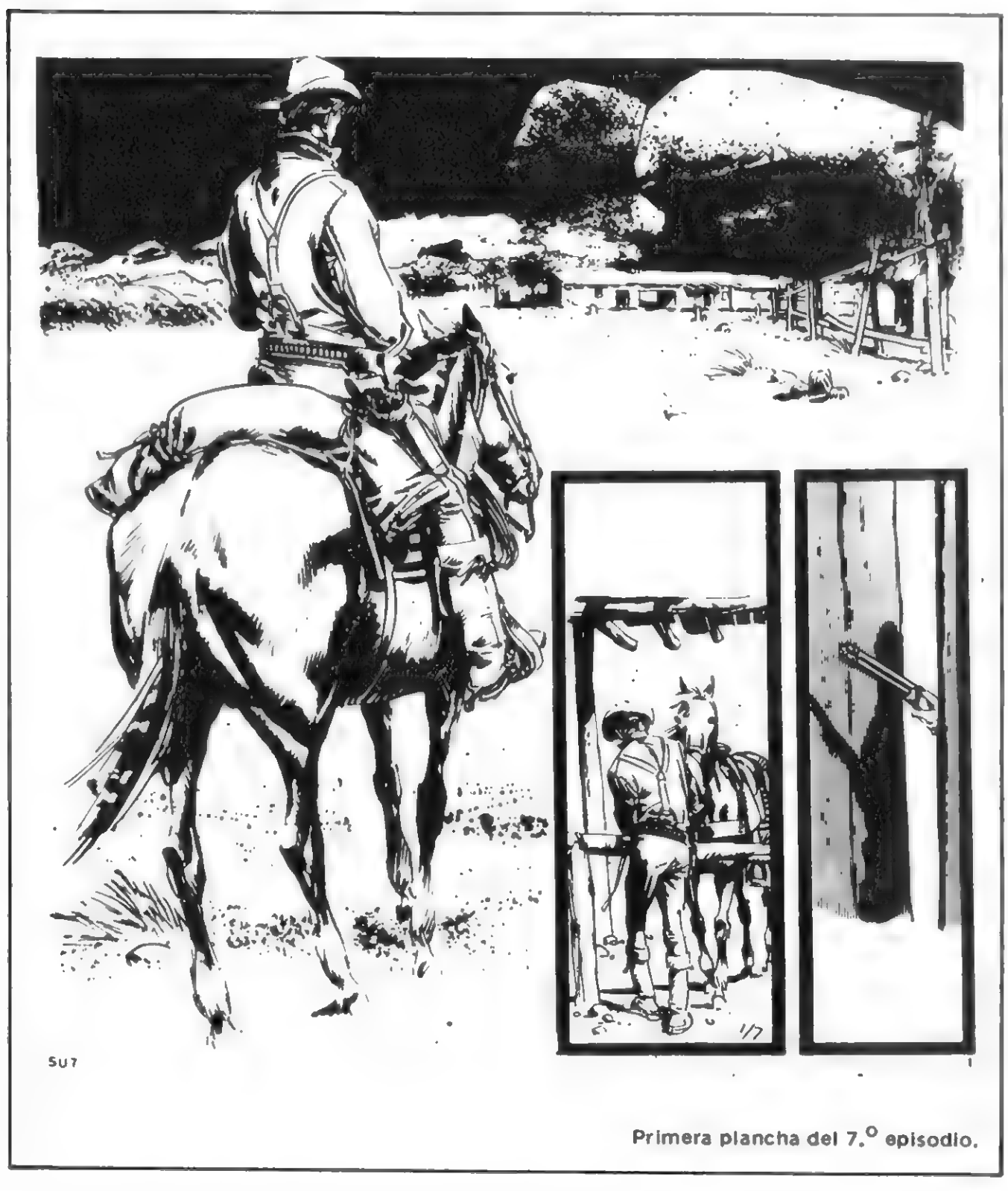
Es de nuevo en el trazado de los comparsas en donde el dibujante se va a explayar a su gusto. Así destaca el retrato del viejo sherif que acompaña a Sunday en la persecución, el de los colonos de la caravana que matan al acompañante de la chica engañados por ésta, en ese magnífico rostro del pastor evangelista que encabeza el resto comunitario de los hombres ante la sepultura del que acaban de matar.

Sobre todo destaca la magnífica plancha primera, donde la cabalgata nocturna de Sunday tiene como contrapicado dos pequeñas viñetas alargadas que la complementan. Esa negrura de la noche armoniza con el cansancio de Sunday que ata su montura a la empalizada y con el rifle amenazante en la entreabierta puerta. Es una magnífica plancha visual en la que el texto literario (muy abundante en las obras que guioniza Victor Mora) queda eliminado. Creo que es Víctor de la Fuente un autor especialmente preocupado por este tema de potenciación de la imagen reduciendo la parte literal a un simple apoyo que se ha convertido casi en protagonista porque la mayoría de los guionistas inventan una historia y la convierten en una narración literaria sin cuidarse de visualizar para el dibujante esa historia que ha imaginado. Con lo que los dibujantes se convierten en meros ilustradores al no preocuparse y renuncian así a ser realizadores.

En "El capitán siniestro" se va a tocar, aunque tangencialmente, el problema indio colocándolo en una postura secundaria. El argumento se centra en la historia de un abandono en el que el marido descarga sobre los indios su odio, queriendo engañar y engañarse con lo que de verdad ocurrió a su mujer. Una vez más Sunday será el catalizador a través del cual se producirán las reacciones. En la obra hay algunas alusiones literarias como la referencia a "aquellos días de esplendor en la hierba" del poema inglés que también utilizó Elia Kazan para titular una de sus películas. Un hombre abandonado por su mujer incapaz de reconocerlo inventa la historia de que fue raptada y asesinada por los pieles rojas, cambia así su situación grotesca de abandono por la trágica de perder al ser querido, y así volcando su odio sobre los indios tratará de olvidar la realidad. Sunday, antiguo compañero del oficial protagonista, le pondrá ante la realidad que quiso evitar y éste optará por el suicidio, enfrentándose sólo a una partida de indios a los que había arrasado anteriormente el campamento exterminando a las mujeres y niños. La narración es un western sicológico en el que tienen más importancia los sentimientos que la acción.

Hay una referencia a la guerra de los "Nec-percés", lo que está fuera de la época de Sunday, ya que seguimos en los años de 1867 ó 68 y las guerras del Jefe Joseph no se produjeron hasta mediados de la década de 1870. En el ordencronológicoes también prematuro sacar, como uno de los protagonistas, a un antiguo campeón de boxeo profesional, pues si este deporte se puede considerar así en Inglaterra aún es pronto para los Estados Unidos de 1865.

En la realización destaca la plancha 10, en la que con tres viñetas alargadas, típicas en Víctor, que muestran el campamento indio y una apaisada de una carga de caballería se ve todo el horror de una guerra de aniquilamiento. En la plancha 7.ª hay una clara influencia cinematográfica, uno de los rostros femeninos evocados por Sunday, al recordar el pasado, corresponde al de la actriz norteamericana Faye Dunway.



Primera plancha del 7.º episodio.

Carga contra el campamento indio. No necesita textos de apoyo.

Sunday usa en el transcurso de esta aventura un poncho, prenda típica en los estados fronterizos con México, que parece fuera de lugar en el territorio sioux, situado en el norte, pero esto no es una objección seria, ya que la indumentaria en el oeste correspondía (como en todos los lugares alejados de los centros de producción textil) a lo que se tenía a mano o lo que uno conservaba.

¡...el Clarion es atacado, en pleno día, por una banda de enmascarados... "desconocidos"!
Deje ya de patalear. No pretendemos hacerle daño. ¡La soltaremos cuando haya prometido que ese maldito periódico, que incita a los obreros a la violencia, no aparecerá más!

Asalto al periódico.

"Una historia del ferrocarril" es el capítulo 9. Es un relato con una gran carga política y sin dudar de las pocas veces que las reivindicaciones obreras van a aparecer én un comic, y lo hacen de una forma clara y sin dulcificaciones. Estamos en los tiempos del nacimiento de las organizaciones laborales en los Estados Unidos, aún no tienen entidad oficial y su dolorosa gestación se debe a hombres que, sin dejarse comprar, sacrificaban sus vidas por un mundo que creían mejor.

Un obrero del ferrocarril hace una campaña de agitación, la respuesta de la compañía será su asesinato. Los matones aumentarán las represalias, destruyen el periódico que apoya a los obreros. La dureza de la represión se aumenta con un nuevo asesinato, que será la gota que haga colmar el vaso de la paciencia proletaria y se produce el motín. Los matones caerán bajo la furia de los oprimidos y Sunday consigue salvar la situación apelando al ejército, única fuerza capaz de imponer el "Orden", un orden que ya ha puesto a salvo la dueña del ferrocarril concediendo las peticiones que los obreros habían formulado. El capital ha cedido, pero lo ha hecho no por creer en la justicia sino para evitar mayores pérdidas. El personaje de la señora Darrigton, encarnación del matriarcado financiero americano, está bien retratado, y su actitud es la de esa derecha "civilizada" que en palabras de Sunday puede ser "más dura y muchísimo más astuta. Pero no mejor". Creo que esta historia encantaría a editores de otras latitudes..., pues pocas veces he visto contada en comic una historia más clara. A pesar del final un poco rosado, la denuncia de una actitud prepotente, que se basa en la coacción y no admite el diálogo, queda retratada sin paliativos.

Toda la historia tiene una realización gráfica excelente, formando un todo unitario que la enlaza de la primera plancha a la última viñeta. Es un capítulo que requiere más de una lectura y en el que no se puede destacar una plancha sobre otra, aunque a título de muestra me inclino por la 18, en la que por medio de ocho viñetas se explica rápidamente la rebelión obrera. Cuatro primeros planos de rostros que expresan odio, un grito, unos puños que se cierran y empuñan barras de acero y en unos pocos trazos tenemos explicado claramente cómo se produce una revuelta. Esta historia, que se conoció aquí a través de "El Tony" n.º 280 importado, creo que tendría problemas para su publicación en una revista española. Dice más en sus veinticuatro planchas que muchos libros tomados por "subversivos".

Para mí este capítulo es el mejor de toda la saga de Sunday y el que creo se acerca más al intento de explicación que permita la comprensión de la Historia. Pues si bien el comic no tiene por qué ser didáctico (ni tampoco tiene por qué no serlo) debe ser siempre fiel, por muy evasivo que sea, a la realidad del tema que toque.

¡Yo te enseñaré!
¡Aaahh!
Bueno, ¿qué le pasa a ese gandul? ¿Por qué no se levanta y vuelve al trabajo?
¿Quiere hacer trabajar a los muertos, señor?
¿Qué pasa?
¡Han matado a Mouse!
¡De pie, compañeros!
¡Vamos por ellos!
¡Los matones mataron a Mouse...!
¡Canallas!

Rebelión obrera, excelentemente contada en ocho viñetas.

¡Hay que apagar la hoguera!
¡Vamos, todos al suelo! ¡Formemos un círculo!
BANG BANG
BANG
Dos apaches muerden el polvo... ¡y el ataque pierde su impulso inicial!
¡Al suelo!
Mueren dos indios...

¡Siempre tan elegante!
Bueno, sea como sea, Absalon fundó una familia con otra mujer. Tiene seis hijos como seis soles.
¿Y dónde está el problema?
El problema está en el rancho vecino. Se llama Melinda Burlap, y adopta la forma de una viuda tozuda y orgullosa con siete hijos que se le parecen.

Cuidadosa reproducción de fotografías de época. En dos viñetas aparecen las familias completas enfrentadas.

"La noche de Apache Wells" es la décima aventura dibujada. Volvemos al paisaje del desierto, a la tierra de los apaches chiricahuas. Un colono que encuentra un manantial seco pretende hacerlo resurgir de nuevo con la ayuda de explosivos y lo que conseguirá será una tumba de toneladas de roca. Sunday ayuda a un arquitecto holandés enfrentado a un grupo de antiguos sudistas. Todos los personajes del drama, Sunday, el arquitecto, el antiguo general confederado Devereux y su banda, la muchacha sobreviviente de la explosión y un grupo de guerreros apaches coincidirán en el manantial cegado.

Aquí estamos ya lejos del esquematismo de las veces que anteriormente se ha tratado el problema indio. Los apaches están tratados con dignidad, no son los fanáticos que buscan sólo sangre, sino unos seres que se creen perjudicados y buscan venganza. Después de un primer ataque Sunday conseguirá parlamentar con ellos y convencerles de que la voladura del manantial ha sido un error, que el culpable ha pagado con su vida. Y el diálogo "imposible" se produce con lo que se llega a una tregua con los apaches mientras se espera que los carros cisterna del ejército resuelvan provisionalmente el problema. Ese diálogo "imposible" se justifica con las palabras del jefe apache Cato, que asegura que en caso de que la voladura sea intencionada romperán la paz con los blancos, lo que por cierto se ajusta a la Historia. Las tribus apaches en esta época están bajo el mando (no unánime) de Cochise y después de la muerte de "Mangas Coloradas" hubo un breve paréntesis de paz que coincide con los años inmediatamente posteriores a la guerra de Secesión. Sin esa paz "la noche de Apache Wells" se hubiese resuelto solamente con la aniquilación de uno de los dos grupos.

Destaca en la realización el carácter del exgeneral Devereux convertido en asaltante de bancos, pero que aún conserva su caballerosidad que le hace proteger y cuidar de la muchacha sobreviviente. Hay simpatía por parte del dibujante al trazar su figura y sobre todo un intento por parte del guionista de alejarse del maniqueísmo fácil de la historieta. Según el color del protagonista todos los "azules" serían buenos y los "grises" malos. Pero en el mundo "realista" de Sunday habrá oficiales nordistas asesinos como el capitán O'Banyon de "El capitán siniestro" y sudista asesinos como el Jabez Skipper de "Los buitres". Por tanto puede haber confederados aceptables ya que las ideas políticas no son las que determinan el carácter de un hombre sino sus hechos.

Hay, en el factor violencia, dos apaches muertos y un blanco, los números siguen a favor de los rostros pálidos lo que sigue sin convencerme, lo que hace que la serie siga sin caer en excesivas matanzas. No hay duda en que Víctor de la Fuente no es un Peckimpah en su afición a la sangre, pero sí lo es al trazar un western que se incluye en los políticos al ser una explicación histórica... de la que pueden sacarse conclusiones.

"Los acres de la discordia" es el penúltimo de los capítulos de Sunday dibujados por Víctor, en él vuelve a aparecer la "Duquesa" que encarga al excoronel que ponga fin a una guerra entre dos ranchos, en la que bajo la excusa de disputarse unos acres de tierra fronteriza en realidad se están dirimiendo cuestiones personales de los propietarios que se remontan a muchos años antes. Es una historia endeble de argumento con una solución totalmente falsa. El análisis lógico de motivos y odios, agravados por la muerte de la hija de una propietaria, da la imposibilidad de una solución razonada. Cuando se derrama sangre el odio no se olvida y todos los argumentos de Demóstenes sólo serían viento, las palabras no pueden hacer olvidar los sentimientos. El que Sunday consiga una paz razonando es imposible, la historia se convierte en un retroceso de la magnífica maduración de los capítulos anteriores.

En la realización de tipos destaca el del pistolero Cash Timberlake, en el que se va a repetir el tópico del "duro" sentimental capaz de ayudar en una buena causa aun en contra de sus propios intereses. Y sobre todo resalta esa cuidadosa reproducción que hace el dibujante de las fotografías de la época. Una historia blanda con final rosa que teniendo un principio de tragedia se convierte en una trivial banalidad que no justifica el cuidado puesto por el dibujante al trasladarla en imágenes.

Y con "El diablo de los mil incendios" llegamos al final de los capítulos dibujados por Víctor. Los otros seis restantes de Ramón los dejaré para otro trabajo posterior, aunque tanto los argumentos como la realización están tan apresuradamente tratados que puedo (casi) asegurar que ese Sunday no tiene nada que ver con el de los doce primeros capítulos.

El cambio del paisaje habitual se produce, ya no estamos en los espacios abiertos del oeste, aquí el escenario corresponde a uno de los estados del Sur, a una zona de algodón que puede ser Georgia o cualquiera de los territorios que bordea el Mississipi, y a los vaqueros y colonos les sustituyen los plantadores. El primer error es el de la falta de adecuación al ambiente, estamos según el periódico que se reproduce en la primera plancha en 1867; todavía está muy reciente el final de la guerra de Secesión y el linchamiento de un negro por un grupo de blancos a cara descubierta no es concebible. Aún faltan unos meses para que el exgeneral confederado Forrest funde el Ku-Kux-Klan y con su actuación de violencia por medio del terror haga perder a los negros las libertades que por poco tiempo disfrutaron. Es aún la época de los "Carpett-bagers" y del dominio de los políticos nordistas que tratan al Sur como botín de conquista. Por tanto no corresponde a la realidad ese linchamiento, que sería posible unos meses más tarde si lo efectuasen los jinetes de capuchas blancas en alguno de sus "raids" nocturnos pero no a cara descubierta.

La historia, en la que Sunday actúa como policía, es la del descubrimiento de un incendiario que opera en colaboración con una banda de asaltantes de bancos. Sunday actuará como testigo, como espectador que quiere averiguar y que ante el final de un pobre desgraciado sabrá intuir el porqué de su actuación.

En este último capítulo es de destacar el retrato de la ciudad fluvial, de las cabañas que bordean el río y ¡como no! la belleza de otro de esos "clásicos" rostros femeninos que adornan las obras de Víctor. Como despedida de la serie el dibujante nos da un primer plano del rostro del protagonista, una cara tensa y preocupada pero al mismo tiempo serena, la cara de un hombre que se pregunta a sí mismo para comprender a los demás. Esto es Sunday, un coronel civilizado que a lo largo de sus aventuras ha intentado comprender. Y que nos sirve como una introducción al western, no al tópico que han glorificado los novelistas a lo Zane Grey y el cine Hollywood, sino al oeste real. Si no ha conseguido del todo este objetivo por exigencias comerciales hay que reconocerle una calidad y una dignidad muy poco frecuentes. Es junto a "Teniente Blueberry", "Comanche" y "Mc. Coy" la cuarta carta que constituye el póker de ases del western realizado en Europa, un western que considero bastante mejor que el que se hace en U.S.A.

El mayor inconveniente de la historia es dejar el desenlace en el aire. Un personaje debe cubrir un ciclo y una vez terminado el protagonista tiene que tener un final. En el caso de Sunday éste sería la muerte, el reencuentro con su hijo o la vuelta al ejército... Y Sunday se queda en la lejanía, como un jinete solitario que busca su sueño perdido, un Odiseo que nunca volverá a Itaca.

Juan Antonio de Blas

Gijón, septiembre, 1975

Otro bello rostro femenino de la serie.

Hay hombres como Hanson Godwin, hombres ensimismados y sombríos, con la piel marcada por golpes que no han dejado de recibir desde su infancia.
Hay hombres como Hanson Godwin, contra cuyo helado silencio interior llegan a estrellarse, en vano, el ruido y la furia y la ternura de este mundo.
Hay hombres como Hanson Godwin, para los cuales la vida es una tortura y el contacto y las palabras de los otros, infierno y persecución.
Algunos de estos bombres mueren en los manicomios, se suicidan, asesinan...
Por el momento, Hanson Godwin encendía fuegos. Y cuando veía crecer su maravilloso fulgor anaranjado y lo oía crepitar alegremente, gozaba como un diablo...

EL DIABLO DE LOS MIL INCENDIOS

Reproducción del periódico que abre la primera plancha de la 12 aventura.

Despedida de SUNDAY en las manos de Victor.

Jamás sabremos quién fue exactamente. Aunque podamos imaginarlo. Pero era, desde luego, como usted dice, Caress. Cuando vea en sus sueños un hombre bueno, fuerte y guapo...un poco triste...y muy desgraciado, ¡piense que lo está viendo a él!
FIN

Bibliografía reciente de Víctor de la Fuente

SUNDAY. *Capítulos de 24 planchas.*

1.° *Mi nombre es SUNDAY.*
2.° *Un tren para ninguna parte.*
3.° *Linchad al asesino.*
4.° *El tribunal del odio (en la versión Hachette "Les juges maudits").*
5.° *La mujer de Slade.*
6.° *Una cuerda para el muerto (en inglés "The Buzzards").*
7.° *El ángel del desierto.*
8.° *El capitán siniestro.*
9.° *Una historia del ferrocarril.*
10.° *La noche de Apache Wells.*
11.° *Los acres de la discordia.*
12.° *El diablo de los mil incendios.*

HAXTUR. *Apareció en la revista "Trinca". Fue el primer comic de ciencia ficción política de claro contenido progresista. Es ya un clásico. Consta de catorce capítulos de seis planchas cada uno. Recopilados después por la Editorial Doncel en dos álbumes fácilmente conseguibles en esta editorial. Además de una versión alemana, son también fácilmente adquiribles en la versión francesa de Dargaud que publicó los dos álbumes con los títulos: "Les peuples de la nuit" y "Le pays des malefices".*

MATHAI-DOR. *Nueva obra de ciencia-ficción. En el mundo del futuro arrasado por la tercera guerra mundial un hombre busca el fuego y la aventura "técnica" encontrándose a sí mismo. Apareció en el número 34 de la revista "Trinca" y siguientes hasta completar las cuarenta y cuatro planchas de la primera parte. La segunda parte comenzó a publicarse en el número 49, para quedar suspendida la entrega en el número 53. Las restantes planchas no aparecieron y la aventura quedó inconclusa. Para conocer el final de esta segunda parte hubo que esperar a fines de 1974 en que la editorial Hachette publicó dos álbumes "La nuit des temps" y "La capture du feu", fácilmente conseguibles pidiéndolos a la editorial.*

MORTIMER. *Víctor vuelve a aceptar encargos, ya que esta serie no tiene argumentos originales suyos y se limita a ilustrar, con la mayor dignidad posible, unos guiones "increíbles". Esta historia de un cazador de recompensas, con un ojo de color verde y otro marrón, consta de 12 capítulos de 118 páginas cada uno, en tamaño de bolsillo. Los diez primeros fueron editados en color y los dos últimos en blanco y negro. Publicados originalmente en italiano por Ediperiodici de Milán tuvieron el pasado año versión francesa de la Editorial Elvipress de París.*

AMARGO. *Es hasta ahora la obra resumen del western, según Víctor. Tiene influencias de Sunday y Mortimer, como lógicas predecesoras. Ha aparecido "Le bal des vautours" y el autor ha terminado "Requiem por un juez". Albumes de cuarenta y cuatro planchas en color publicados por la editorial Hachette.*

DIARIO DE GUERRA:

VÍCTOR DE LA FUENTE

1

¡LOS MEJORES CÓMICS BÉLICOS DEL DIBUJANTE DE SUNDAY!

panini comics